UNSERE REVIEWS POWERED BY THE APOCALYPSE » FRAGGED EMPIRE » WRAITH » REIGNS: GAME OF THRONES

DAS BESTE FANTASY- UND ABENTEUERSPIELE-MAGAZIN

Mephisto

MEPHISTO ONLINE

BARD'S TALE

BARROWS DEEP: DIE GESCHICHTE DES BARDEN GEHT WEITER

» PREVIEW TEIL IV » INTERVIEW » REMASTERED EDITION

VAMPIRE V5
NEUES AUS DER WELT DER DUNKELHEIT UND WHITE WOLF IN KÜRZE

MALMSTURM
DIE KOMPLETTEN SPIELWERTE DER NSC UND CHARAKTERE

REVIEWS
JEDE MENGE ZUSÄTZLICHE FANTASYSPIELE- UND LESETIPPS

MEPHISTO 69
ONLINE-BEILAGE
JAN/FEB 2019

Bezahle, was es dir Wert ist » pay what you want

DEIN PHANTASTIK MAGAZIN » SPIELE » BÜCHER » COMICS » UVM.

Alexandra Ferm (Order #27034577)

DIE GESCHICHTE DES BARDEN GEHT WEITER

EIN ERSTER BLICK AUF BARD'S TALE IV: BARROWS DEEP

Zuerst musste eine Gruppe von Helden den finsteren Magier Mangar zurückschlagen, der die Stadt Skara Brae mit einem Winterzauber gefangen hielt und von Monsterhorden überrennen ließ. Danach ging es für die Helden darum, den Zauberstab des Schicksals zusammen zu bringen, den der gefährliche Magier Lagoth Zanta in sieben Teile zerbrochen und in gefährlichen Todesfallen versteckt hatte. Während die Helden mit diesem Auftrag abgelenkt waren, erschienen der verrückte Gott Trajan, in dessen Dienste Mangar stand, um aus Rache Skara Brae vollständig zu zerstören. Nun galt es für die Helden, verschiedene Welten zu bereisen, dort legendäre Gegenstände zusammen zu sammeln, um sich am Ende dem verrückten Gott selbst zu stellen.

Damit schien das Böse besiegt. Doch nach 100 Jahre braucht die Welt von Caith wieder Helden.

Alexandra Fenn (Order: 27034577)

DIE URSPRÜNGE

Auch wenn **Bard's Tale IV: Barrows Deep** 100 Jahre nach dem dritten Teil, Thief of Fate, spielt (und ganze 30 Jahre nach dessen Erscheinen veröffentlicht wird), beginnt Barrows Deep im Vorspann zunächst mit der Vorgeschichte in weiter Vergangenheit: Als die Menschen noch Affen waren, gelangten zwei gottähnlichen Wesen durch einen Riss zwischen den Welten nach Caith, wo es ihnen gefiel. Das einzige, was ihnen fehlte, war jemand, der sie anbeten würden. So sorgten sie dafür, dass aus den Affen Menschen wurden. Bald erregten die Reiche der Elfen und Zwerge ihr Interesse, und sie stachelten die Menschen zu einem Krieg an. Am Ende unterlagen die Menschen, und ihre Gottheiten wurden in den Riss zurückgetrieben. Eine Frau, die *Maiden*, wurde mit einem Zauber belegt, durch den sie bis in alle Ewigkeit mit ihrem Gesang den Riss geschlossen halten sollte.

AKTUELLE ENTWICKLUNGEN

100 Jahre nach der Zerstörung von Skara Brae durch den verrückten Gott Tarjan ist über den unterirdischen Ruinen eine neue Stadt entstanden. Doch erscheinen dunkle Vorzeichen: Menschen werden ermordet, Tempel geschändet, und es finden sich erneut Spuren, die auf den verrückten Gott hinweisen. Ein neuer Kult, der *Cult of the Sword Father*, glaubt, die Schuldigen dafür identifiziert zu haben und macht Jagd auf Elfen, Zwerge, Trow, Magier und auch Abenteurer im Allgemeinen. So beginnt das Spiel mit der Szene einer Massenhinrichtung, und der Spieler darf bald erleben, was der nächste drastische Schritt der *Fatherites* ist: der Angriff des Kults auf die Abenteurergilde!

Natürlich liegt es nun am Spieler, diesen schrecklichen Entwicklungen Einhalt zu gebieten und herauszufinden, was hinter dem ganzen Chaos steckt. Der Hinweis, dass immer wieder nach vielen Jahrzehnten der Gesang der Maiden zu hören ist, lässt im Zusammenspiel mit der Vorgeschichte Schlimmes erahnen.

ZWISCHEN RETRO UND MODERNE

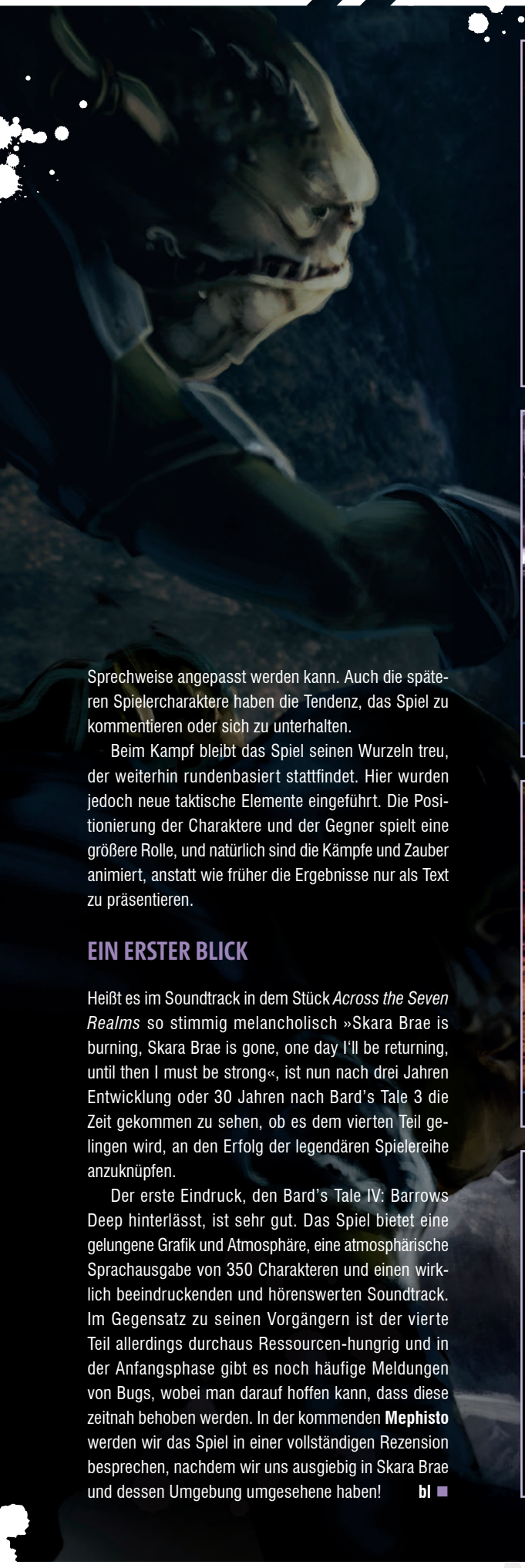
Mit dem Erscheinen des vierten Teils von Bard's Tale 30 Jahre nach seinem Vorgänger standen die Entwickler von inXile vor einer schwierigen Aufgabe: Einerseits mussten sie an die vorherigen Spiele anknüpfen und andererseits die spielmechanischen und technischen Fortschritte der letzten 30 Jahre nutzen.

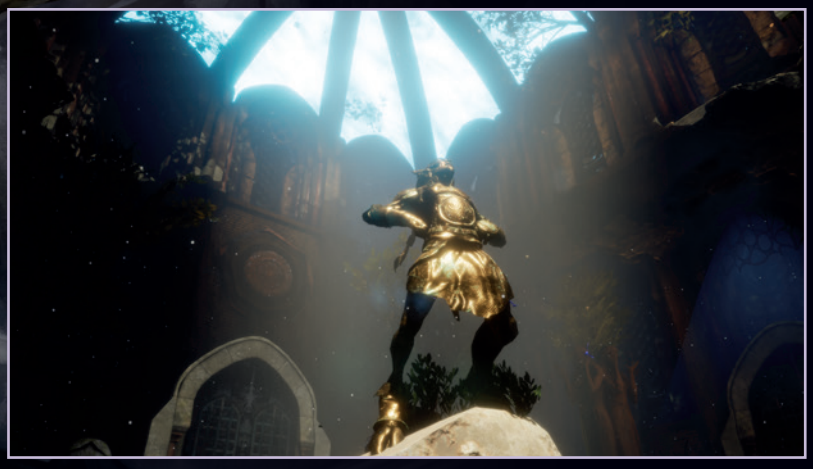
So haben die Entwickler versucht, das Flair und die grundsätzliche Präsentation der Reihe aus den achtziger Jahren einzufangen, aber mit modernen Mitteln zu erweitern. Auch wenn das Spiel inhaltlich an seine Vorgänger anknüpft, wird die Spielwelt Caith im vierten Teil viel klarer definiert und bekommt einen schottisch-keltischen Einfluss – das ist durchaus stimmig, ist Skara Brae doch eine echte Ruine auf den schottischen Orkney-Inseln.

Dieser keltische Hintergrund prägt die Spielwelt. So sind die verschiedenen Völker und Monster an die keltische Mythologie angelehnt. Die Sprachausgabe der vielen Nichtspielercharaktere hat einen deutlich schottischen Akzent, und der umfangreiche Soundtrack nutzt klassische Volkslieder, die von entsprechenden Musikern eingespielt wurden.

Der Spieler erlebt den vierten Teil aus der Sicht der Charaktere, muss sich aber nicht wie früher auf einem Kästchengitter bewegen, sondern kann sich frei in den grafisch viel opulenteren Städten und Dungeons bewegen. Wie gehabt steuert der Spieler nicht eine einzelne Figur, sondern eine Gruppe von Abenteurern, die sich aus verschiedenen Völkern und Klassen zusammensetzen. Bei den Völkern merkt man, wie sich Barrows Deep von den früheren D&D-Ansätzen gelöst hat. Halblinge und Halborks fehlen mittlerweile, dafür halten mehrere neue menschliche Völker und die Trow Einzug, die stärker mit der keltischen Spielwelt verbunden sind. Vor allen Dingen bringt jedes Volk dem entsprechenden Charakter einen speziellen Vorteil statt nur Attributsboni. Auch wenn es formal nur vier klassische Charakterklassen gibt, können sich diese durch entsprechende Fertigkeitsbäume in verschiedene Richtungen verzweigen, um so eine größere Vielfalt zu erzeugen. Die Klassen sind – wenig überraschend – Barde, Kämpfer, Magier (*Practitioner*) und Schurke (*Rogue*). Der Spieler hat die Wahl, die Bardin Melody aus der Einführung zu spielen oder seine eigene Figur zu erschaffen, wobei nicht nur das Aussehen, sondern auch die

Alexandra Fenn (Order - 27034577)





Sprechweise angepasst werden kann. Auch die späteren Spielercharaktere haben die Tendenz, das Spiel zu kommentieren oder sich zu unterhalten.

Beim Kampf bleibt das Spiel seinen Wurzeln treu, der weiterhin rundenbasiert stattfindet. Hier wurden jedoch neue taktische Elemente eingeführt. Die Positionierung der Charaktere und der Gegner spielt eine größere Rolle, und natürlich sind die Kämpfe und Zauber animiert, anstatt wie früher die Ergebnisse nur als Text zu präsentieren.

EIN ERSTER BLICK

Heißt es im Soundtrack in dem Stück *Across the Seven Realms* so stimmig melancholisch »Skara Brae is burning, Skara Brae is gone, one day I'll be returning, until then I must be strong«, ist nun nach drei Jahren Entwicklung oder 30 Jahren nach Bard's Tale 3 die Zeit gekommen zu sehen, ob es dem vierten Teil gelingen wird, an den Erfolg der legendären Spielereihe anzuknüpfen.

Der erste Eindruck, den Bard's Tale IV: Barrows Deep hinterlässt, ist sehr gut. Das Spiel bietet eine gelungene Grafik und Atmosphäre, eine atmosphärische Sprachausgabe von 350 Charakteren und einen wirklich beeindruckenden und hörenswerten Soundtrack. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern ist der vierte Teil allerdings durchaus Ressourcen-hungrig und in der Anfangsphase gibt es noch häufige Meldungen von Bugs, wobei man darauf hoffen kann, dass diese zeitnah behoben werden. In der kommenden **Mephisto** werden wir das Spiel in einer vollständigen Rezension besprechen, nachdem wir uns ausgiebig in Skara Brae und dessen Umgebung umgesehene haben! **bl** ■

Alexandra Fenn (Order: 27034577)

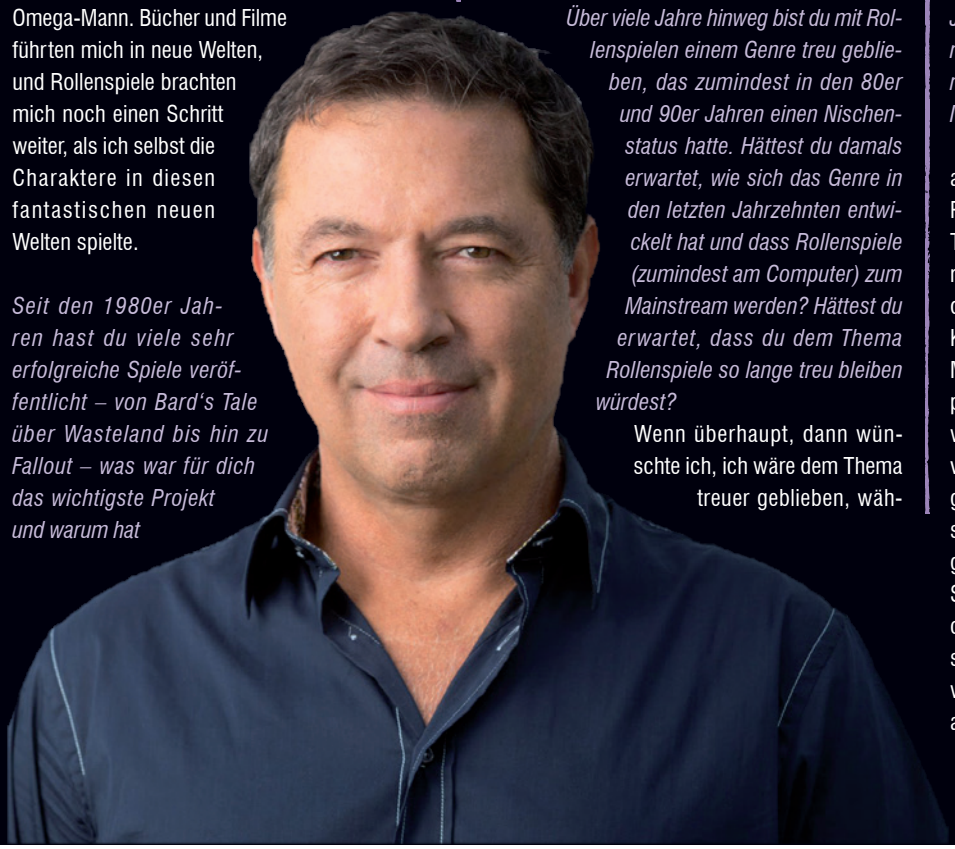
DER BARDE ERZÄHLT

INTERVIEW MIT DEM COMPUTERROLLENSPIEL-VETERAN BRIAN FARGO

Er schuf seit den 80ern Computerrollenspiele wie Bard's Tale, Wasteland und Baldur's Gate, leitete die Firma Interplay und erschuf mit den ersten Teilen der Fallout-Reihe eine Spielwelt, die immer noch weiterentwickelt wird. Mit der Firma inXile kehrte Brian Fargo in die Welt der Computerrollenspiele zurück und nach den Erfolgen von Wasteland 2 und Torment: Tides of Numenera steht nun über 30 Jahre nach Bard's Tale: Tales of Unknown der vierte Teil der Serie, Bard's Tale IV: Barrows Deep, in den Startlöchern. Diese Gelegenheit haben wir genutzt, um Brian Fargo zu Rollenspielen, zum Wandel der Branche in den letzten Jahrzehnten und zu Ausblicken für die Zukunft zu interviewen.

Mit Rollenspielen hat offenbar alles angefangen. Während Bard's Tale eindeutig auf den Elementen von Dungeon & Dragons und frühen Fantasyrollenspielen aufbaut, war Wasteland mit seinem Endzeitsetting und seinem Open World-Ansatz ein ungewöhnlicher Genrevertreter. Was waren deine Inspirationen und woher kommt deine Affinität zum Rollenspielgenre?

Es scheint so, dass ich immer ein wenig von der dunklen Seite der Menschheit angezogen wurde. Ich habe die Zivilisation immer als eine dünne Verkleidung gesehen, um die machthungrigen Überlebensinstinkte zu verdecken, die in unserem Innersten sitzen. Der Gedanke, dass die Zivilisation mit einem Neuanfang aufgewühlt wird, hat mich schon immer fasziniert. Als Kind war ich ein großer Comic- und Buchleser und ein begeisterter Filmfan. The Road Warrior war eine große Inspiration für mich, ebenso wie alle postapokalyptischen Filme wie Planet der Affen oder Der Omega-Mann. Bücher und Filme führten mich in neue Welten, und Rollenspiele brachten mich noch einen Schritt weiter, als ich selbst die Charaktere in diesen fantastischen neuen Welten spielte.



Seit den 1980er Jahren hast du viele sehr erfolgreiche Spiele veröffentlicht – von Bard's Tale über Wasteland bis hin zu Fallout – was war für dich das wichtigste Projekt und warum hat es diese Bedeutung für dich?

Welches meiner Kinder liebe ich am meisten? Ich kann einfach kein einzelnes Spiel auswählen, das mir am wichtigsten ist, obwohl ich mir sicher bin, dass einige **Fallout** wählen würden, da es sich in ein Milliarden-Dollar-Franchise verwandelt hat. Es gab eine Reihe von Spielen, die für das Überleben von Interplay und unsere Möglichkeit, weiterhin großartige Spiele zu entwickeln, ausschlaggebend waren. **Bard's Tale** war unsere erste Nummer 1. **Battle Chess** war das erste Spiel, das wir finanziert und auf das wir unsere Firma gesetzt haben. **Castles** war ähnlich, da wir direkt zum Einzelhandel gingen. **RPM Racing** war unser erstes Konsolenspiel, **Baldur's Gate** kam, als wir am Ende waren, so dass wir es sehr spät im Jahr veröffentlichten. Ich arbeite sehr gerne mit den talentierten Leuten hier und konnte nur so an die Erfolge anknüpfen.

Über viele Jahre hinweg bist du mit Rollenspielen einem Genre treu geblieben, das zumindest in den 80er und 90er Jahren einen Nischenstatus hatte. Hättest du damals erwartet, wie sich das Genre in den letzten Jahrzehnten entwickelt hat und dass Rollenspiele (zumindest am Computer) zum Mainstream werden? Hättest du erwartet, dass du dem Thema Rollenspiele so lange treu bleiben würdest?

Wenn überhaupt, dann wünschte ich, ich wäre dem Thema treuer geblieben, während mich mein Weg weitergeführt hat. Ich konzentriere mich jetzt wieder auf RPGs, aber ich habe in den 90er Jahren viel experimentiert. Einiges hat sich ausgezahlt und anderes sicherlich nicht. Es war unglaublich zu sehen, wie diese Rollenspiele Hunderte von Millionen an Verkäufen generieren und welche visuellen Höchstleistungen sie erreicht haben. Das, was konsistent geblieben ist (zumindest bei den guten Spielen), ist, dass die Wahl des Spielers hier etwas bedeutet, und dass sie eine Geschichte erzählen, die immer wieder fesselnd und überraschend ist. Es ist die gleiche Mentalität, die uns zu Serien-Junkies macht und die uns die ganze Nacht wachhält, wenn wir ein Rollenspiel spielen.

Wie fühlt es sich an, nach mehr als 20 Jahren zu den Desert Rangers oder Skara Brae und damit zu den ersten Erfolgen zurückzukehren – und festzustellen, dass sich die Fans auch nach vielen Jahren für die Spiele begeistern? Wie schaffen man den Spagat zwischen den Wurzeln, denen man treu bleiben will, und den neuen Ideen und Möglichkeiten?

Ich liebe diese ganze glückliche Fügung von allem: Hier bin ich wieder und versuche erneut, ein Rollenspielzugpferd auf der Grundlage von Bard's Tale oder Wasteland zu erschaffen. Ich bin aufgeregt und nervös, denn ich möchte wirklich, dass die älteren Fans bei diesem neuen Spiel auf ihre Kosten kommen. Mein Team und ich spielen eine Menge moderner Spiele, und wir mussten die Aspekte erkennen, in denen sich die Dinge weiterentwickelt haben, ohne dabei die Schlüsselelemente von Bard's Tale zu verlieren: Kampf, Erforschung, gruppen- und phasenbasierter Kampf und eine schwere Charakterentwicklung. Wir haben dafür gesorgt, dass wir die wichtigsten Punkte des Spiels mit einer modernen Grafik und Benutzeroberfläche einfangen. Ich kann mit Zuversicht sagen, dass alles gut zusammenspielt. Ich habe weitere zehn Stunden damit verbracht, das Spiel an diesem Wochenende zu testen, und es ist die Art von Spiel geworden, die ich absolut genieße.

Alexandra Fenn (Order - 27034577)

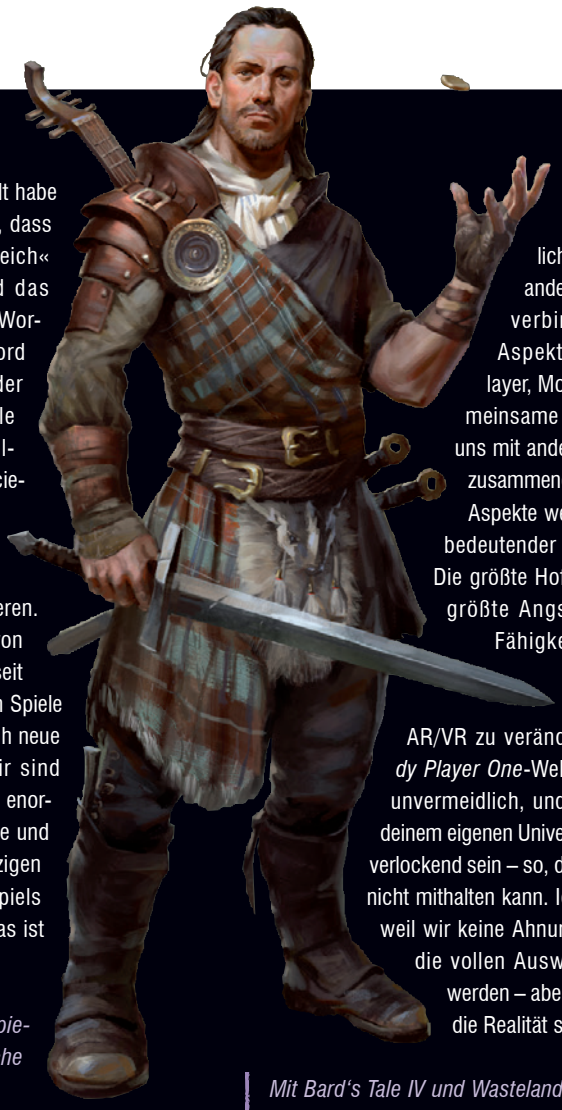
Von den Anfängen auf dem C64 bis hin zu modernen Computerspielen hat sich viel verändert. Gerade in Sachen Grafik sind diese Spiele buchstäblich Welten voneinander entfernt. Wie siehst du diese Entwicklung? Haben sich deiner Meinung nach die Spiele in den letzten Jahrzehnten verbessert? Oder sind sie einfach nur »bunter« geworden? Waren die Anfänge, in denen die Spielidee eine viel größere Bedeutung hatte, die besseren Zeiten?

Die Spiele haben sich in jeder Hinsicht verbessert, und die schiere Auswahl an Spielen garantiert, dass du etwas findest, was dir gefällt. Eine tolle Grafik erleichtert das Eintauchen in diese Welten, gute Sprachvertonung vermittelt Emotionen in einer Art und Weise, wie es Text nicht kann, und Gesang trägt eine Stimmung bei, wie es nur der menschlichen Stimme möglich ist.

Es gab damals eine unschuldige Zeit im Spielegeschäft, als es hauptsächlich wir Dungeons& Dragons-Spieler waren, die die Show leiteten, und die meisten Spieler jung und mit wenig Verantwortung waren. Das waren tolle Zeiten, aber ich arbeite immer noch gerne mit all den talentierten und kreativen Menschen um mich herum. Erfolg dabei bedeutet, dass ich noch mehr davon machen kann.

Im Bereich Pen&Paper gibt es seit einigen Jahren eine starke Old School-Bewegung, die zu ihren Wurzeln zurückkehrt: Dungeons, Fantasy, einfache Spielmechanismen, einfache Abenteuer. Auch im Computerbereich gibt es eine ausgeprägte Retrobewegung und Indieszene. Was ist deiner Meinung nach der Reiz von Old School?

Ich habe immer angenommen, dass unser Publikum klug ist, und ich wurde nie enttäuscht, wenn unsere Designs diese Annahme widergespiegelt haben – selbst in den 80er Jahren, als unser Publikum jünger war als heute. Ich bin froh, dass das Fantasygenre so stark geblieben ist. Ich erinnere mich, wie ich vor etwa einem Jahrzehnt einige Spiele vorgestellt habe und mir gesagt wurde, dass das Fantasygenre »weich« geworden sei – und das trotz der Erfolge von World of Warcraft und Lord of the Rings. Eines der klassischen Merkmale für mich ist der Detailreichtum und die Nuancierung der Rollenspiele. Ich möchte mich so weit wie möglich auf diese Dinge konzentrieren. Nichts ist besser, als von Spielern zu hören, die seit Jahrzehnten die älteren Spiele spielen und immer noch neue Dinge entdecken. Wir sind uns bewusst, dass ein enormer Teil der Geschichte und Szenen bei einem einzigen Durchspielen eines Spiels verpasst wird – und das ist für uns in Ordnung.



Bist du selbst noch Spieler – und falls ja, welche Spiele magst du?

Ich spiele Spiele, um die Fortschritte zu beobachten, die grafisch, gestalterisch oder soundtechnisch gemacht werden. Aber ich bin dabei von ein paar Spielen süchtig geworden. Ich habe viel zu viele Stunden in Hearthstone verbracht, ich liebte Limbo und Outside und hatte einen Riesenspaß mit Arizona Sunshine. Aber ja, ich habe in meiner Karriere tausende von Stunden Spiele gespielt.

Was sind deiner Meinung nach die Trends der Zukunft in der Spielebranche? Was siehst du als die größte Hoffnung für die Zukunft?

Die Trends liegen sicherlich darin, sich mit anderen Spielern zu verbinden. Soziale Aspekte wie Multiplayer, Modding oder gemeinsame Erfolge haben uns mit anderen Menschen zusammengebracht. Diese Aspekte werden nur noch bedeutender und wichtiger. Die größte Hoffnung und die größte Angst liegt in der Fähigkeit begründet, unsere Realitäten mit AR/VR zu verändern. Die *Ready Player One*-Weltflucht scheint unvermeidlich, und das Leben in deinem eigenen Universum wird sehr verlockend sein – so, dass die Realität nicht mithalten kann. Ich sage Angst, weil wir keine Ahnung haben, was die vollen Auswirkungen sein werden – aber Spiele werden die Realität sein.

Mit Bard's Tale IV und Wasteland 3 in der Pipeline: Was sind deine Pläne für die Zukunft? Gibt es ein weiteres Traumprojekt, das du realisieren möchtest?

Leider gibt es mehr Spiele, die ich gerne machen würde, als ich jemals in meinem Leben könnte. Ich bin im Augenblick mit den Spielen, die vor mir liegen, an einem tollen Punkt angelangt. Die Teams dieser zwei Spiele sind fokussiert und leidenschaftlich bei der Sache – und ein drittes Spiel köchelt bereits im Geheimen…

Wir bedanken uns bei Brian Fargo für das Interview. Fragen von Björn Lippold. ■

Alexandra Fenn (Order: 27034577)

BARD'S TALE TRILOGY REMASTERED

Die Stadt Skara Brae hat ein großes Problem: Der finstere Magier Mangar hat einen Zauber des Winters über die Stadt gelegt, die nun von einem Schneesturm von der Außenwelt abgeschnitten ist. Horden von Monstern ziehen durch die Straßen und die Helden müssen ihre Schwerter wetzen und Zauber vorbereiten, um die Stadt vor dem bösen Einfluss des Magiers zu bewahren und seinem Treiben ein Ende zu setzen!

Die Geschichte um Mangar und Skara Brae ist nicht neu, denn **The Bard's Tale: Tales of the Unknown** erschien ursprünglich im Jahr 1985. Damals gehörte das Computerrollenspiel zu den frühen Vertretern seines Genres. Bard's Tale nimmt viele Anleihen bei seligen AD&D: Es gibt Klassen, Stufen, Rüstungsklassen, Dungeons, magische Gegenstände und natürlich jede Menge Fallen und Monster. Tatsächlich ist das Prinzip des Spiels einfach: In 3D-Sicht bewegt der Spieler seine Helden durch eine Landschaft, die auf einem Kästchenmuster basiert. Erst geht es Schritt für Schritt durch die Stadt und später durch mehrere Dungeons. Dabei trifft er wenig überraschend zufällig auf Monster, die bekämpft werden müssen. Im Kampf wählt der Spieler für jeden seiner Charaktere eine Option wie Kämpfen, Verteidigen oder Zaubern aus – und schon wird der Kampf in Form eines Textes abgespult. Am Ende locken Erfahrungspunkte, Gold und der ein oder andere magische Gegenstand. Während die eigentliche Story sich nur durch kleine Textfragmente und Begegnungen erschließt, zieht der Spieler seine Motivation daraus, Erfahrungspunkte und Ausrüstung zu sammeln und damit seine Charaktere immer weiter zu verbessern, um den wachsenden Herausforderungen gerecht zu werden. Bei den Magiern gibt es vier verschiedene Klassen, zwischen denen die Charaktere wechseln können – von denen die beiden mächtigsten Klassen jedoch erst zur Verfügung stehen, wenn ein Charakter andere Magieklassen erfolgreich durchlaufen hat.

Bard's Tale Trilogy Remastered ist als Bonus des Crowdfunding-Projekts für Bard's Tale IV: Barrows Deep entstanden. Zwar ist die runderneuerte Version ihren mehr als 30 Jahre alten Wurzeln treu geblieben, es wurden allerdings einige Verbesserungen implementiert: Die Grafik wurde deutlich modernisiert, ohne denn klassische Zeichenstil aufzugegeben, die Häuser in der Stadt sind vielfältiger gestaltet, und tatsächlich kann sich der Spieler nun mit der Maus umsehen – zwar kein spielentscheidendes, jedoch nettes Gimmick. Schon im ersten Teil der Trilogie könnt ihr eure Feinde im Fernkampf beharken, und statt der damaligen sechs Charaktere plus dm Slot für ein Monster, ist die freie Besetzung der sieben Charakterplätze möglich. Neu ist ebenfalls, dass Gold und nicht genutzte Ausrüstung nicht mehr auf die Charaktere verteilt werden müssen, sondern als Pool verwaltet werden. Was das Spiel außerdem deutlich einfacher macht, ist nicht nur das Automapping, sondern auch die Tatsache, dass dieses jetzt Fallen, Hinweise, Monsterbegegnungen und ähnliches aufzeichnet. Der frühere Zeitaufwand für das Kartographieren der Dungeons auf Kästchenpapier entfällt. Auch die Möglichkeit, überall zu speichern und dafür nicht immer erst in die Abenteurergilde zurückkehren zu müssen, erleichtert das Spiel. Zuletzt wurden außerdem die für die Stufenwechsel nötigen Erfahrungspunkte gesenkt. Wem das alles zu einfach ist, der kann sich im Winter auf den Legacy-Mode freuen, mit sich alle diese Erleichterungen abschalten lassen, um das Spiel beinhart wie früher zu spielen.

Aus meiner Sicht gelingt es Bard's Tale Trilogy Remastered perfekt, den Kern und das Flair des ursprünglichen Spiels einzufangen und durch einige kleinere Änderungen und Verbesserungen spielbarer zu machen. Die Trilogie umfasst bislang die ersten beiden Teile, Bard's Tale: Thief of Fate soll Anfang 2019 folgen.

Mich persönlich hat das Bard's Tale-Fieber wieder voll gepackt, und es macht Spaß, wieder einmal auf den Straßen von Skara Brae zu wandeln und seine Heldengruppe aufzubauen. Allerdings dürfte das Spiel vor allen Dingen diejenigen ansprechen, die bereits vor über 30 Jahren das Original gespielt haben, denn mit modernen Computerrollenspielen lässt sich Bard's Tale weder inhaltlich noch grafisch vergleichen – für mich ist das ein Beleg, dass manchmal auch die Einfachheit der Klassiker eine Menge zum Spielspaß beiträgt. **bl** ■

■ Titel **Bard's Tale Trilogy Remastered** | Entwickler **InXile/Krome Studios** | Systeme **Steam/GOG** | ca. Preis **12,00**

Alexandra Fenn (Order: 27034577)

NEUES AUS DER WELT DER DUNKELHEIT

SCHATTENWÜRFE AKTUELLER EREIGNISSE

MEHR VAMPIRE

In der Printausgabe der Mephisto 69 findet ihr ausführliche Informationen zu V5 und erfahrt in einem Interview mit Jason Carl mehr über die Ideen, die die Neuauflage prägen.

Mehr über Mephisto 69 lest ihr auf unserer Webseite!

bit.ly/M69_Print

Nachdem auf der Spiel 2018 das Grundregelwerk von **Vampire V5** in gedruckter Form präsentiert wurde, sollten bereits kurz danach zumindest die elektronischen Versionen der beiden ersten Quellenbücher – **Camarilla** und **Anarchen** – folgen. So gab es bereits es eine Information für die Vorbesteller und auch der Rollenspielmarktplatz DriveThruRPG.com listete beide Bände in seinem Katalog. Doch dann kam die überraschende – und für manche Fans vermutlich auch erschreckende – Pressemitteilung: Beide Quellenbücher wurden zurückgezogen, der Druck vorerst eingestellt und große organisatorische Änderungen, die White Wolf stärker in Paradox integrieren würden, angekündigt.

Aufhänger der Entwicklung war ein Hinter-

Alexandra Ferm (Order #27034577)

grundkapitel in den neuen Büchern, der die Verfolgung der Homosexuellen-Szene in Tschetschenien zum Thema hatte und als eine vampirischen Verschwörung interpretiert. Auch wenn Vampire schon immer reale Themen mit seinem Hintergrund verknüpft hat, ging dieses Thema vielen Fans deutlich zu weit: Der Ansatz, die gewaltsame Verfolgung einer Minderheit so auszuschlachten, löste viele negative Kommentare aus, sodass Paradox reagierte und die Reißleine zog. Die Camarilla- und Anarchen-Quellenbücher wurden zurückgezogen und werden nun überarbeitet, wobei das betroffene Kapitel gestrichen wird.

Das in der selben Ankündigung auch eine deutliche Umstrukturierung von White Wolf innerhalb von Paradox angekündigt wurde, ließ auch aufgrund der wechselhaften Geschichte von White Wolf (siehe Kasten) erahnen, dass die weitere Entwicklung des Rollenspiels komplett anders ablaufen würde.

Auch wenn die Umstrukturierung von White Wolf sicherlich eine Zeitlang Ressourcen binden wird, ist der Schritt nicht so einschneidend und überraschend wie er zunächst klingt. Bereits im September 2018 trat der Geschäftsführer von White Wolf zurück, und der Posten sollte nicht neu besetzt werden. Tatsächlich ist die neue Rolle von White Wolf nicht die eines klassischen Verlages, sondern das Unternehmen kümmert sich um Lizenzierung und Branding der World of Darkness. Daher war ohnehin geplant, dass weitere Veröffentlichungen von Partnern entwickelt werden (zu Redaktionsschluss wurde das Crowdfunding des englischen **Chicago by Night** erfolgreich finanziert), während sich White Wolf um das Management des Gesamtwerks kümmert – immerhin hat sich White Wolf hier große Ziele auf die Fahnen geschrieben, denn bei der neuen World of Darkness geht es darum, die Welt multimedial und nicht nur als Pen&Paper-Rollenspiel zu entwickeln. **bl**

ZURÜCK ZUM URSPRUNG

Während trotz der Verzögerung Camarilla und Anarchen kurz vor der Veröffentlichung stehen, hat Onyx Path über Kickstarter gerade Geld für **Chicago by Night** eingesammelt. In diesem Regelwerk soll nicht nur die erste Stadt, die auch schon seit der ersten Ausgabe von Vampire mit einem eigenen Quellenbuch bedacht wurde, wiederbelebt werden. Das Chicago-Quellenbuch wird außerdem auch den allgemeinen Hintergrund erweitern und so beispielsweise den Clan Lasombra vorstellen.

Text **Björn Lippold**

System **Vampire V5**

VAMPIRE
THE MASQUERADE

EINE FIRMENGESCHICHTE IN KÜRZE

Die Firmengeschichte von White Wolf ist sehr facettenreich und komplex. Der amerikanische Rollenspielhersteller machte mit der **World of Darkness** in den 90ern einen rasanten Aufstieg in der Rollenspielszene. Mit dem Untergang der World of Darkness und der Einführung einer neuen Spielwelt, die inzwischen **Chronicles of Darkness** genannt wird, um sie besser von der klassischen World of Darkness zu unterscheiden, begann der Abstieg des Verlags. White Wolf wurde vom isländischen Computerspielehersteller CCP Games übernommen, der daraufhin die Publikationen der Chronicles of Darkness einstellte und ein Multiplayer-Online-Rollenspiel zur World of Darkness ankündigte. Schließlich kam 2014 die überraschende Ankündigung, dass das Online-Rollenspiel nicht realisiert würde, womit White Wolf in der Firmenstruktur keine wichtige Rolle mehr spielen würde.

Bereits 2012 hatte jedoch mit Richard Thomas ein Veteran aus der World of Darkness Szene sich die Rechte an beiden Spielwelten gesichert und trieb unter dem Firmennamen Onyx Path Publishing das mit der Jubiläumsausgabe von Vampire wiederbelebte Spielsystem mit elektronischen und Print-on-Demand-Veröffentlichungen wieder voran. Die Ausgabe zum 20-jährigen Jubiläum, die ursprünglich nur für die Teilnehmer der **Grand Masquerade** in New Orleans gedacht war und das Interesse unzähliger Fans auf sich zog, war nur der Auftakt für neue Quellenbücher – und für die Jubiläumsausgaben anderer Systeme der World of Darkness (siehe Review zu **Wraith Anniversary Edition** später im Heft).

White Wolf wurde 2015 an den schwedischen Computerspielhersteller Paradox Interactive verkauft. Hier entstand die Idee für eine 5. Auflage von Vampire, kurz **V5**, die nicht nur bestehendes Material zusammenführen und ergänzen, sondern einen neuen Start wagen sollte. Dabei haben sich die Macher kein geringeres Ziel gesetzt, als die World of Darkness als Welt in den unterschiedlichsten Medien neben dem klassischen Pen&Paper-Rollenspiel zu entwickeln: Computerspiele, Romane, eine Fernsehserie und andere Produkte (wie z.B. eine bereits erschienene Kosmetikserie). Die besondere Rolle, die für White Wolf in diesem ehrgeizigen Ansatz vorgesehen ist, ist nicht die, dieses Großprojekt alleine zu stemmen, sondern vor allen Dingen die verschiedenen Partner und deren Aktivitäten zu koordinieren.

Alexandra Ferm (Order #27034577)

7 SIEBEN GEGEN DAS IMPERIUM

DIE CHARAKTERE

Alexandra Ferm (Order #27034577)

DIE SPIELERCHARAKTERE

Jeder der sieben Spielercharaktere sollte natürlich nicht zuletzt durch die Aussicht auf die Freiheit durch den geplanten Ausbruch während der Geburtstagsfeier schon aus purem Eigennutz eine starke Motivation besitzen. Darüber hinaus gibt es aber noch einige andere mögliche Beweggründe, die das Handeln der Spielercharaktere in diesem Abenteuer beeinflussen könnten.

Dieses Abenteuer enthält sieben vorgefertigte Spielercharaktere. Nur ein Aspekt (do what thou wilt) wurde bei diesen jeweils zur persönlichen Anpassung offengelassen. Andere Charaktere könnten allerdings ebenso gut eingesetzt werden. Wichtig ist nur, dass alle Charakter kurz zuvor in die Hände von Sklavenhändlern geraten sind oder sich sogar bewusst dort eingeschmuggelt haben. »Exotische« und Außenseiter-Charaktere eignen sich dabei besonders gut als Insassen der sieben Käfige – und sollte der ein oder andere Charakter nach Reichtum, Rache oder einem bestimmten Artefakt suchen, so könnte es ja gut sein, dass sich das Ziel dieser Begierde in der Villa von Maya lokastis befindet…

GRUPPENKONZEPT UND GRUPPENDILEMMA

Gruppenkonzept: Die Freiheit nehm ich mir!

Die Spielercharaktere sind allesamt Außenseiter, Verstoßene, Unterdrückte oder Gefangene – auch schon vor dem Beginn der Sklavenkarawane. Auch wenn sie alle erfolgreich aus der Arena ausbrechen sollten und vielleicht sogar das Schiff unter Kontrolle bekommen, werden sie für die absehbare Zukunft als Verfolgte und Gesetzesbrecher leben müssen – aber das bedeutet auch die Möglichkeit, ihr Schicksal in die eigenen Hände zu nehmen.

Gruppendilemma: Man nimmt, was man kriegen kann.

Die Spielercharaktere kennen einander kaum oder gar nicht. Als Gruppe sind sie sich eigentlich zu nichts verpflichtet – aber sie haben auch sonst niemanden und sind bis auf weiteres aufeinander angewiesen. Außerdem besitzen sie nur das, was sie am Leibe tragen und was sie auf ihrer Flucht mitgehen lassen können – und sollten sie die Yacht gar zur Piraterie nutzen wollen, so werden sie wohl auch weiterhin mitnehmen, was sie so kriegen können…

DAS BEZIEHUNGSGEFLECHT

Ein Geflecht aus teilweise recht widersprüchlichen Einschätzungen und Absichten verbindet die ehrenwerte Dame Iskandria um Al'Ayn und ihre drei hoffnungsvollen möglichen Erben Maya, Hibram und Chrysostomus (siehe Beziehungsgeflecht).

Sollten statt der vorgefertigten Charaktere selbsterstellte Spielercharaktere zum Einsatz kommen, so wird empfohlen, bei denjenigen mit einem »Beziehung zu (NSC)«-Aspekt, einen Aspekt zu wählen, der sie mit einem der NSC aus dem Abenteuer verbindet.

GYNGES DER GEWANDTE

Gynges ist ein geschickter Dieb und Fassadenkletterer, der schon in allen Metropolen des imperialen Kernlandes sein Unwesen getrieben hat. Er wurde als Irrform geboren und wuchs am Hafen von Manto auf, wo er rasch lernte, wie hilfreich seine knochenlosen Tentakelarme (samt der saugnapfbewehrten achtfingrigen »Hände«) und seine leicht schleimige graue Haut doch bei einer kriminellen Karriere sein können. Er hat schon vor langem von der mit Bestechungsgeschenken vollgestopften Strandvilla des alten Großadministrators gehört, nämlich als er von Tulyges, einem Freund aus Kindheitstagen erfuhr, dass dieser nach einigen Konflikten mit dem Gesetz dort als Küchensklave gelandet war. Aber erst mit dem bevorstehenden Fest sah er einen Weg, auch ungestört in diesen Palast zu gelangen, ein Vermögen zu stehlen und mit etwas Glück nebenbei auch noch Tulyges zu befreien. Besonders verlockend ist dabei die berühmte Sammlung uralter Goldmünzen aus der langen Geschichte – und Vorgeschichte – des Imperiums, die auf Dutzende Vitrinen in der Villa und ihren Gärten verteilt sein sollen und zu der angeblich einige Exemplare von Handtellergröße gehören!

Gynges ist überzeugt, auch allein aus der Gefangenschaft als angeblicher Gladiator entkommen zu können, um dann die Villa während der Feierlichkeiten auszurauben. Doch leider wird er sich wohl gezwungen sehen, wenigstens zum

Autoren **Werner H. Hartmann** & **Bjorn Beckert**
Profilwerte & Stats **Sebastian Pleis**
Illustrationen **Florian Kretschmer**
System **Malmsturm**

In diesem PDF findet ihr unter anderem die Beschreibungen und Spielwerte der Charaktere und NSC aus dem Malmsturm-Abenteuer **Sieben gegen das Imperium** aus **Mephisto 69**. Mehr über diese Ausgabe und unser Magazin im allgemeinen findet ihr auf unserer Verlags-Homepage unter

www.vme.online/mephisto/

Alexandra Ferm (Order #27034577)

Schein ebenso auf Hibrams Angebot einzugehen wie die übrigen Gladiatoren…

GYNGES

Aspekte
Aalglatter Langfinger – Konzept
Schön ist anders – Dilemma
Lockruf des Goldes – Motivation
Sandkastendiebe – Beziehung zu Tulyges dem Küchensklaven
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+4 Diebeskunst
+3 Athletik, Heimlichkeit
+2 Täuschen, Wahrnehmen, Wille
+1 Empathie, Kämpfen, Nachforschen, Überleben

Stress
Geistig ■■■
Körperlich ■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere, 1 extreme

Stunts
Es gibt immer einen Ausweg (Fate Core S.108)
Langfinger (Fundamente S. 172)
Krakenarm (Fundamente S. 172)
Krötenhaut (Fundamente S. 172)

JAKAINA »AXTWIND«

Die Eispiratin mit den tiefblauen Augen und dem schneeweißen Haar ist von solch hünenhafter Statur, dass die meisten Männer ihrer Mannschaft buchstäblich stets zu ihr aufblicken mussten. Bis heute weiß sie nicht, durch wessen Verrat sie in die Hände der Liga und damit in einen Sklavenkäfig auf einem Fleischmarkt im Valgrind geriet. Ihr erster Käufer plante für sie ursprünglich eine Laufbahn in einem Edelbordell in Realgar, aber nach einem kleinen Zwischenfall mit einigen Wachen, deren schlechte Manieren und scheinbar unkontrollierte Libido die mörderische Wut der Kriegerin weckten, erkannte er ihren wirklichen Wert und verkaufte sie als Gladiatorin weiter. Nun hockt sie in einem von sieben stinkenden Käfigen und hofft, bei einem Ausbruch so viel imperiales Blut wie möglich zu vergießen. Noch wichtiger ist ihr allerdings ihre aus einem einzigen Stück Eiswalbein gefertigte Kampfaxt, welche man zusammen mit ihr als Dreingabe an den Sklavenhändler verkauft hatte und die nun anscheinend irgendwo in den Kisten voller Geschenke für diese alte imperiale Hexe steckt. Außerdem besteht durchaus die Möglichkeit, dass sie während des Ausbruchs unter den Ehrengästen den neureichen Plutokraten Evan Gelosodyssias aus Realgar entdecken wird. Sie hat nie sein jugendliches bartloses Gesicht gesehen, aber seine enorme Körpergröße in Verbindung mit seiner rotgoldenen Löwenmähne entlarven ihn unweigerlich als den maskierten Verbündeten der Liga, den sie nur als Formynx kennenlernte, bevor er sie in die Sklaverei verkaufte…

JAKAINA

Aspekte
Die weiße Bestie – Konzept
Verhängnisvoller Zorn – Dilemma
Frei wie Sturm und See – Motivation
Der bleiche Tod – Artefakt
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+4 Kämpfen
+3 Fernkampf, Statur
+2 Athletik, Lenken, Wille
+1 Charisma, Empathie, Überleben, Wahrnehmen

Stress
Geistig ■■■
Körperlich ■■■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere, 1 extreme

Stunts
Seebeine (Fundamente S. 50)
Kapitän (Fundamente S. 57)
Mächtiger Hieb (Fate Core S.116)
Treffer mit Ansage (Fundamente S.81)

CORSON DER ROTE

Corson Mamzær wurde vor allem als Kuriosum für die Gladiatorenvorführung gekauft, da man den gutaussehenden muskulösen jungen Mann mit der makellos bronzefarbenen Haut für eine besonders originelle Art von Irrform hält. Dies liegt weniger an seinen raubtierhaft scharfen Zähnen oder den kurzen spitzen Hörnern zwischen seinem langen schwarzen Haar, sondern daran, dass Corson auf Schmerzen oder starke Emotionen wie Wut oder Angst mit einer immer stärker werdenden Rotfärbung seiner Haut reagiert, die zunächst kupferfarben wird und am Ende in glänzendem Blutrot erstrahlt. In diesem Zustand gewinnt er an Stärke und Widerstandskraft, wobei ihm insbesondere Hitze und Feuer scheinbar nichts mehr anhaben können.

In Wahrheit jedoch wuchs Corson, der gerade mal 18 Sommer zählt, als verachtetes Halbblut im Höllengrund der Narakaná auf, wo er zur Belustigung seiner väterlichen Verwandten gegen Verurteilte und wilde Tiere kämpfen musste. Zwar gelang ihm irgendwann die Flucht über die Berge, aber verletzt und halbtot vor Hunger und Durst fiel er danach in die Hände einiger Vigiri, die ihn umgehend an einen imperialen Sklavenhändler verschacherten. Er will unbedingt so schnell wie möglich fliehen, aber er hat von einem Netzwerk von Spionen der Narakaná in den Ländern der Menschen gehört und fürchtet, dass die Häscher seines wahrhaft teuflischen Vaters irgendwo auf ihn warten…

Alexandra Ferm (Order #27034577)

CORSON

Aspekte
… und hinter ihm die Hölle! – Konzept
Teuflisch attraktiv – Dilemma
Nie wieder in Ketten! – Motivation
Vaters langer Schatten – Beziehung zu
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+4 Statur
+3 Kämpfen, Wille
+2 Athletik, Überleben, Wahrnehmen
+1 Empathie, Gelehrsamkeit, Heimlichkeit, Täuschen

Stress
Geistig ■■■■
Körperlich ■■■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere, 1 extreme

Stunts
Die Kunst von Haus Ishach (identisch zu »Verschwinden des Ninja«, Fate Core S.115)

Feuerfest – Corsons Körper passt sich großer Hitze perfekt an. Sobald und solange Corson körperlichen Stress durch Hitze oder Feuer erleidet, kann er 1 Fate-Punkt ausgeben, um für eine Szene immun gegen alle weiteren Flammen und große Hitze zu werden.

Kampfinstinkt (Fundamente S. 64)

Unbezwingbarer Wille (Fate Core S. 133)

ROTHRYK VON ÆLDERMOR

Rothryk wurde vor allem seiner spektakulären Kampfkünste wegen für die Arena gekauft. Kaum einer schwingt sein Schwert mit ähnlicher Begabung wie der rotblonde Hühne aus dem fernen Westen. Daheim, in der Waismark, gehört Rothryk zum Hochadel. Er ist der dritte Sohn des Herzogs von Ældermor. Da seine beiden älteren Brüder reichlich mit Kindern gesegnet sind, ist es, dem waismärkischen Erbrecht sei Dank, sehr unwahrscheinlich, dass Rothryk jemals den Thron seines Vaters besteigen wird. Da er im wahrsten Sinne des Wortes immer nur die dritte Geige spielte, versuchte sich Rothryk schon immer, durch besondere Leistungen und Frömmigkeit hervorzutun. Von allen Kämpen des Hauses Ældermor ist er stets der Verwegenste, stets der Erste in der Schlacht und stets derjenige, der dem Tod am lautesten ins Gesicht lacht. Seine fast schon fanatische Ergebenheit den trisantischen Göttern gegenüber lässt ihn glauben, dass er unter allen Umständen unter ihrem besonderen Schutz steht. Daher neigt Rothryk auch in den düstersten Situationen zu einem absurd anmutenden, aber ansteckenden Optimismus. Ins Imperium gelangte Rothryk auf abenteuerliche Weise. Vor genau zwei Jahren empfing Rothryk auf der Hochzeitsfeier seiner jüngeren Schwester ein »göttliches Zeichen«. An der Wand des Festsaales hing ein Teppich, dessen Stickereien eine Karte der den Waismärkern bekannten Welt darstellten. Als nun blutrote Weinspritzer während des Festes ausgerechnet die Inselgruppe der Ogyden benetzten, erkannte der religiös verblendete (und sturzbetrunkene) Ritter darin eine Botschaft der heiligen Familie. Da es sein Wein gewesen war, der die Ogyden mit »Blut« überzogen hatte, musste es seine Aufgabe sein, die auf den Ogyden lebenden Heiden mit Blut und Schwert zu bekehren. Rothryk organisierte drei Schiffe (viel zu wenig, um die heidnischen Inseln zu erobern) und brach voller Göttervertrauen nach Westen auf. Die Sache kam, wie sie kommen musste – Rothryks Kreuzzug ging schrecklich schief. Obwohl er Dutzende der heidnischen Krieger ins Nachleben beförderte, landete er am Ende doch in der Sklaverei und auf bizarren Umwegen schließlich im Imperium. Rothryk sieht all das, was ihm widerfahren ist, als Prüfung seiner Götter und als Gelegenheit, sich als Held zu beweisen. Unter Kriegern findet der wagemutige Haudrauf schnell Freunde, auch wenn seine ständigen Bekehrungsversuche manch einem auf den Nerv gehen.

ROTHRYK

Aspekte
Ein Ritter, wie er im Buche steht – Konzept
Einfach und in gutem Glauben – Dilemma
Voller Gottvertrauen – Motivation
Mein starker Schwertarm schützt dies schwache Weib – Beziehung zu Ludmilla
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+4 Kämpfen
+3 Fernkampf, Statur
+2 Athletik, Lenken, Wille
+1 Charisma, Heimlichkeit, Überleben, Wahrnehmen

Stress
Geistig ■■■
Körperlich ■■■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere

Stunts
Gezielter Schuss (Fate Core S.128)
Mächtiger Hieb (Fate Core S.116)
Schaukämpfer (Fundamente S. 55)
Über jeden Verdacht erhaben (Fundamente S. 57)

LUDMILLA VON WÆNDISH-ÆLDERMOR

In vielerlei Hinsicht ist die zart gebaute, hellblonde Ludmilla das Gegenteil ihres grobschlächtigen und großmäuligen Cousins Rothryk. Auch sie entstammt einem uralten Adelsgeschlecht und auch sie hat keine Chance darauf, je einen Titel zu erben. Ludmilla, eine scharfsinnige, warmherzige und gelehrige junge Frau, wählte darauf den ihr nächstliegenden Weg und trat dem Klerus bei. Schnell war sie als charismatische und begabte Læktorin bekannt. Wohlgebildet in den Wissenschaften der Theologie, der Philosophie, der Juristerei und der Medizin war sie anderen Læktoren ein Vorbild und ihrer Gemeinde ein Segen. Leider brachte ihr das nicht nur Freunde. Manch einer sah ihren kometenhaften Aufstieg mit Neid. Ihr Fall kam schließlich durch ihren ausgeprägten Hang zur sozialen Gerechtigkeit zustande. Immer wieder hatte Ludmilla sich lautstark für die Belange der Ärmsten eingesetzt, bis sie schließlich ihren Episkopen und ihre eigene Familie nachhaltig verärgert hatte, die nur zu gut von der Ausbeutung ihrer Leibeigenen lebten. Als

Alexandra Ferm (Order #27034577)

Rothryk seinen wahnsinnigen Ogyden-Feldzug begann, sah der Episkop eine hervorragende Chance gekommen, Ludmilla loszuwerden. Nur eine so vortreffliche Læktorin wie Ludmilla, so ließ er verkünden, sei geeignet, das Unternehmen des Rothryk als Klerikerin zu begleiten. Daher verfüge er, dass sie das Licht des Glaubens zu den ogydischen Heiden tragen solle. So fand sich Ludmilla in einem Kriegszug wieder, den sie nicht im Geringsten guthieß – wusste sie doch um die Erfolgsaussichten der Unternehmung. Nun sitzt auch sie unter den Gladiatoren. Sie wurde zwar ihres Librams, aber nicht ihrer Würde beraubt. Zwar ist sie nicht die Kräftigste, aber sie ist schnell und sie weiß, wo Stockschläge weh tun. Die pathologische Abenteuerlust ihres Cousins teilte Ludmilla nicht. Statt über Heldentaten zu phantasieren, hoffte sie, wegen ihrer Heilkunst vielleicht doch irgendwo als Haussklavin unterzukommen. Dann aber sah sie, dass ein Mitglied der Sklavenkarawane etwas Bemerkenswertes bei sich trägt. An einer Kette um den Hals trägt er unverkennbar den silbernen Mittelfinger des Sankt Lemius – eine Reliquie, die in der Waismark lange als verschollen galt. Wie gelangte so niedriger Abschaum in einem so entlegenen Land wie dem Imperium daran?

LUDMILLA

Aspekte
Ein helles Licht in einem dunklen Zeitalter – Konzept
Zu gut für diese Welt – Dilemma
Es gibt einen besseren Weg! – Motivation
Der Finger des Heiligen – Artefakt
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+4 Gelehrsamkeit
+3 Charisma, Wille
+2 Empathie, Nachforschen, Wahrnehmen
+1 Empathie, Kämpfen, Statur, Überleben

Stress
Geistig ■■■■
Körperlich ■■■
Arkan ■■■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere

Stunts
Große Tradition: Læktor (Erudit)
Göttliche Fügung (Fundamente S. 208)

KWANDIZA DIE FREMDE

Angeblich stammt diese dunkle exotische Schönheit mit ihrem kahlrasierten Schädel aus einem fernen Land weit jenseits selbst der entferntesten Sklaveninseln Dhelyriens. Ihr hochgewachsener athletischer Körper erscheint manchen wie aus lackiertem Ebenholz geschnitten, so dass in der Karawane das Gerücht umgeht, sie sei in Wahrheit gar kein Mensch, sondern ein durch alchemistische Künste erschaffener Servitor. Tatsächlich aber wurde Kwandiza als Tochter einer Gladiatorin geboren, die ihrerseits aus dem fernen Gomgarka stammte, doch ihre Mutter starb wenige Jahre später in einer imperialen Arena, so dass Kwandiza kaum noch Erinnerungen an sie hat. Nur einige seltsame Dschungelmärchen sind ihr geblieben – und der tiefe Wunsch, einmal die Heimat ihrer Ahnen zu sehen. Nach dem Tod der Mutter wurde das Mädchen vom Zuchtmeister einer Assassinengilde aufgekauft und wuchs in einer Gildenkaserne auf. Auch dort spürte sie immer, dass sie für alle eine Fremde blieb. So weit ging ihr Gefühl der Entfremdung, dass sie selbst das bizarre Gerücht, es handele sich bei ihr in Wahrheit um ein künstliches Wesen, in Umlauf brachte. Dennoch kannte sie nie ein Zuhause außerhalb der Gilde und bemühte sich immer wieder, den hohen Anforderungen des Zuchtmeisters zu genügen. So wurde aus ihr, die bisher immer von Kämpfern und Mördern, von Blut und Tod umgeben war, eine der besten Schülerinnen der Gilde. Jetzt hat sie sich als Fracht in dieser Karawane »einfangen« lassen, um endlich ihr Gesellenstück abzuliefern: Sie soll während der Geburtstagsfeierlichkeiten einen der Sklavenaufseher, einen gewissen Kuti Aldahia, töten und anschließend seinen goldenen Stirnreif mit zurückbringen.

KWANDIZA

Aspekte
Die Jägerin im Dschungel der Städte – Konzept
Die geborene Fremde – Dilemma
Das ferne Land der Ahnen – Motivation
Die unsichtbare Leine des Zuchtmeisters – Beziehung zu
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+4 Heimlichkeit
+3 Kämpfen, Wille
+2 Athletik, Fernkampf, Wahrnehmen,
+1 Nachforschen, Statur, Täuschen, Überleben

Stress
Geistig ■■■■
Körperlich ■■■
Arkan ■■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere, 1 extreme

Stunts
Schlüpfriges Ziel (Fate Core S.115)
Sphragilithenseele (Fundamente S. 172)
Tödlicher Schlag (Fate Core S.116)
Von Dach zu Dach (Fundamente S. 50)

SILLAM DER LÄCHLER

Obwohl sein kahler Schädel von einem komplexen Muster im typischen Stil der Ladchoum bedeckt ist, würden ihn selbst Kenner des Nordens nicht

Alexandra Ferm (Order #27034577)

direkt als Angehörigen dieses Volkes erkennen. Der Grund dafür ist Sillam beständiges entrücktes Lächeln, welches in eher leicht schwachsinnig als besonders erleuchtet erscheinen lässt. Sillam ist ein wahres Genie in der Herstellung und Anwendung unzähliger psychotroper Drogen und Heilpflanzen, weigerte sich jedoch zur Schande seiner Sippe, der strengen Tradition der Gramspinner zu folgen. Stattdessen zog er in die Welt, um neue und aufregende bewusstseinserweiternde Substanzen zu studieren. Dabei stieß er in den Steppen von Vigrith auf Volkonos, einen einarmigen imperialen Offizier der Legion, der tatsächlich noch den uralten Ehrenkodex der Legionäre zu verkörpern schien, die einst das Imperium groß gemacht hatten. Volkonos rettete ihn vor einigen räuberischen Nomaden, und so trat Sillam aus Dank in seine Dienste. Es gelang ihm sogar, Volkonos Arm mit einer geheimen Droge wieder zu regenerieren, worauf dieser ihn bei seiner Rückkehr in die Heimat mitnahm und ihn in seine Familie aufnehmen wollte. Volkonos wohlhabende Verwandte wünschten allerdings keinen Barbaren als weiteren möglichen Erben, waren aber umso neugieriger, wie es möglich war, dass dieser wieder zwei Arme besaß. Schließlich tauchte sogar eine alte Urgroßtante aus einer entfernten Seitenlinie auf, die zwar kein Interesse am Erbe hatte – Gräfin Iskandria war schon reich genug –, sondern unbedingt das Geheimnis des nachwachsenden Armes lüften wollte. Volkonos und Sillam schwiegen jedoch – und eines Morgens stürzte Volkonos leider volltrunken von einem Balkon. Sillam wusste zwar, dass sein Freund kaum trank, aber eh er sich versah, erwachte er selbst im Käfig eines Sklavenhändlers in einer fremden Stadt, der natürlich nie von Volkonos gehört hatte. Seit er nun erfuhr, zu wessen Geburtstagsfeier seine Reise führt, glaubt er, das Iskandria in Wahrheit hinter dem Mord steckt und ist entschlossen, seinen Freund zu rächen…

SILLAM

Aspekte
Für alles und jeden ist ein Kraut gewachsen – Konzept
Es ist voller Sterne! – Dilemma
Die Tore der Wahrnehmung – Motivation
So spricht die Stimme meines toten Freundes – Beziehung zu Volkonos und indirekt auch zu Iskandria
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+4 Gelehrsamkeit
+3 Überleben, Wahrnehmen
+2 Empathie, Täuschen, Wille
+1 Charisma, Heimlichkeit, Kämpfen, Statur

Stress
Geistig ■■■
Körperlich ■■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere, 1 extreme

Stunts
Die Leber wächst an ihren Aufgaben (Fundamente S. 60)
Lügendetektor (Fate Core S.110)
Offenbarung (Fundamente S. 97)
Spezialist: Drogen und Medikamente (Fate Core S.135)

DIE NICHTSPIELERCHARAKTERE

Falls ihr dieses Abenteuer als Auftakt oder Teil einer Kampagne verwendet, könnt ihr den Hauptfiguren, die später im Verlauf der Kampagne nochmal auftauchen, jeweils einen Slot für eine extreme Konsequenz geben.

ISKANDRIA UM AL'AYN

Iskandria verdankt ihr hohes Alter, ihr immer noch gutes Aussehen und ihren Reichtum – also das zuverlässige Ableben ihrer diversen Ehegatten – vor allem ihren bemerkenswerten alchemistischen Künsten. Wie so vieles hat sie jedoch auch die Meisterschaft in dieser großen Tradition so diskret gehandhabt, dass heute kaum noch jemand in ihrem Umfeld davon weiß und selbst ihre Verwandten sie bestenfalls für eine interessierte Amateurin

in alchemistischen oder sonstigen magischen Angelegenheiten halten. Eine Zeitlang hatte sie gehofft, ihren Körper komplett in jugendlicher Frische nachwachsen lassen zu können, aber der verrückte Barbar, welcher einem ihrer vielen Großneffen höheren Grades einen Arm nachwachsen ließ, war kürzlich wohl einer kleinen Intrige zum Opfer gefallen, schwamm also wahrscheinlich längst in einem tiefen Abwasserkanal und würde ihr nicht rechtzeitig helfen können. Damit wurde die Umsetzung ihres ursprünglichen langjährigen Plans umso dringender: Sie würde vom wohlgeformten Körper ihrer möglichen Erbin Maya Besitz ergreifen, kurz darauf ihrem hohen Alter erliegen und zur allgemeinen Überraschung all ihren Besitz der jungen Maya hinterlassen. Bisher war es zwar nahezu unmöglich, die in imperialen Intrigen gut geschulte und entsprechend paranoide Maya lange genug allein zu treffen, um das nötige Ritual durchzuführen, aber das gute Kind wollte ja seiner lieben Großtante zu Ehren ein Fest geben, bei dem sich bestimmt etwas arrangieren ließe. Das Ritual erfordert allerdings die Mitwirkung eines Quecksilberwesens, dessen Essenz in Iskandrias Diadem gefangen ist, und dem sie die Freiheit in Form diverser Sklaven als Wirtskörper in Aussicht gestellt hat. Die Entität ist zwar auf den Handel eingegangen, fürchtet sich jedoch panisch vor Trazoms Dæmon Kiloktein, dessen bloße Berührung es wohl vernichten würde. Seit Iskandria dies weiß, wirkt sie auf ihren Großneffen nicht ohne Grund etwas distanziert…

Die alte Dame hat überall Informanten und ahnt bereits einiges von den Plänen ihrer »Lieblingserben«. Um diese besser manipulieren zu können, hat sie bereits ihren getreuen alchemistisch erschaffenen Servitor, Assassinen und Lustsklaven Porikara Basan entsandt, der nun einer gewissen Sklavenkarawane entgegenfliegt.

Alexandra Ferm (Order #27034577)

HAUPT-NSC (+6)

Aspekte
Professionelle reiche Witwe – Konzept
Dieser Körper ist auch nicht mehr was er mal war – Dilemma
Alptraumhafte Romanze – Beziehung zu Porikara
So verdorben war ich auch mal – Beziehung zu Hibram
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+6 Ressourcen, Wille
+5 Charisma, Handwerk
+4 Gelehrsamkeit, Täuschen
+3 Empathie, Kontakte
+2 Nachforschen, Provozieren
+1 Heimlichkeit, Wahrnehmen

Stress
Geistig ■■■■
Körperlich ■■
Arkan ■■■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere
1 leichte geistige, 1 leichte arkane

Stunts
Große Tradition – Der Alchemist (S. 225)

Opus Magnum – Ihr Servitor Porikara ist ihr größtes Werk. Daher kann sie ihn wie einen Sænda (S. 184) zum Ableiten von arkanem Stress benutzen.

SERVITOR PORIKARA BASAN

Neben-NSC (+4)

Aspekte
Tödliches Kunstwerk – Konzept
Umarme deine Feinde – Instinkt
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+4 Athletik
+3 Charisma
+2 Heimlichkeit
+1 Statur

Stress
Geistig ■■
Körperlich ■■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere

Stunt
Eiskaltes Händchen – Die bloße Berührung von Porikara auf menschlicher Haut entzieht seinem Opfer Vitalität und Lebenswillen. Dies hinterlässt niemals sichtbare Wunden. Wenn Porikara die bloße Haut seines Gegners berührt, kann er Athletik zum Angreifen benutzen.

Schillernde Libellenflügel – Porikara kann hinderliche Aspekte ignorieren, falls er sie überfliegen kann.

MAYA IOKASTIS

Obwohl der trickreiche Tunichtgut Hibram Iskandrias eigentlicher Favorit unter ihren drei aussichtsreichsten Erben ist, sieht sich Maya schon seit frühester Jugend als die geborene Nachfolgerin ihrer Großtante. In Mayas Augen begann Iskandrias Laufbahn, ganz wie ihre eigene, vor allem als wunderschöne junge Frau von bestem adligen Geblüt. Wie Iskandria plant sie ihren sozialen Aufstieg in erster Linie mit Hilfe einer Reihe optimal auserwählter Ehemänner, deren Erbe sie jeweils nach nicht allzu langer Ehe antreten will. Da die werte Dame nun aber selbst schon ein sehr reifes Alter erreicht hat, sieht Maya in Iskandrias Erbe die Möglichkeit, gleich das finanzielle und gesellschaftliche Äquivalent mehrerer aufwendig zu planender Ehen auf einen Schlag an sich zu bringen – eine Tat, die doch eine mehr als passende Würdigung des Lebenswerks der ehrenwerten Großtante darstellen würde. Maya ist zwar sehr auf ihrer persönliche Sicherheit bedacht und tut nur selten einen Schritt ohne die Begleitung ihres treuen Bullenpanthers Kyrgoz, der stets vor der Tür ihrer Gemächer wacht, verkennt aber völlig die alchemistischen Künste ihrer Erbtante. Für Maya ist Iskandria in dieser Hinsicht nur eine begeisterte Amateurin, die mit den wahrscheinlich autodidaktisch erworbenen Fähigkeiten eines gemeinen Spagyranten alles daran setzt, ihre Gesundheit und ihr gutes Aussehen so lange wie möglich zu erhalten und sich zwischendurch mal hin und wieder zur Witwe zu machen. Sie macht sich kaum Sorgen, dass es dem Wunderkind Chrysostomus oder gar dem Versager Hibram gelingen könnte, den überwältigenden Eindruck, den das von ihr geplante Fest bei Iskandria machen dürfte, zu übertreffen. Stattdessen fürchtet sie vielmehr einen oder mehrere Mordversuche, eben wegen ihres so sicheren Erfolgs im Wettstreit um die Gunst der alten Dame. Daher hat sie einen alten Tresorraum im Herzen der Villa zu einem – wie sie meint – unbezwingbaren Rückzugsraum umbauen lassen, den sie bei der geringsten Gefahr mit der Erbtante aufsuchen wird, um hinter der von Kyrgoz bewachten Panzertür die Bedrohung auszusitzen…

HAUPT-NSC (+5)

Aspekte
Dame aus bestem Hause – Konzept
Wer wäre würdiger? – Dilemma
Das Leben ist ein einziger Kampf – Dilemma
Zum Glück mag mich Tantchen… – Beziehung zu Iskandria
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+5 Charisma, Kontakte
+4 Ressourcen, Provozieren
+3 Täuschen, Wahrnehmen
+2 Gelehrsamkeit, Wille
+1 Athletik, Lenken

Stress
Geistig ■■■
Körperlich ■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere

Stunts
Vorauseilender Ruf – Die Legende eures Charakters eilt ihm voraus und die bloße Nennung seines Namens ruft Bewunderung hervor. Für einen Fate-Punkt (aus dem SL Vorrat) könnt ihr spontan einen Getreuen in die Szene einführen.

Das rote Tuch – Euer Charakter weiß genau, was er sagen muss, um auch gut-

Alexandra Ferm (Order #27034577)

mütige Naturen gegen sich aufzubringen. Wenn euer Charakter versucht, den Zorn einer anderen Person auf sich zu ziehen, erhaltet ihr beim Erschaffen eines Vorteils +2 auf Provozieren.

Wenn's sein muss, mache ich die Nacht durch – Wann immer es nötig erscheint, kann euer Charakter seine Müdigkeit ignorieren und eine Schlafperiode ohne negative Auswirkungen ersatzlos ausfallen lassen. Einmal pro Sitzung kann euer Charakter eine geistige oder körperliche Konsequenz, die Müdigkeit oder Erschöpfung impliziert, für eine Szene ignorieren. Das bedeutet, dass diese Konsequenz in dieser Szene weder eingesetzt noch gereizt werden kann.

Ein weitere Stunt nach Wahl

KYRGOZ

Neben-NSC (+4)

Aspekte
Imposanter Wächter – Konzept
Lass Niemanden vorbei – Instinkt
Do what thou wilt…

Fertigkeiten

+4 Statur

+3 Kämpfen

+2 Wahrnehmen

+1 Athletik

Stress
Geistig ■■
Körperlich ■■■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere

Stunt
Menschengourmet – Kyrgoz liebt und hat einen feinen Geruchssinn für den Duft von menschlicher Haut entwickelt. Wenn Kyrgoz einen (verborgenen) Menschen erschnüffeln will, erhält er beim Überwinden +2 auf Wahrnehmen.

HIBRAM KAL-DHORNA

Auch wenn Hibram in seiner Familie durchaus zu Recht den Ruf eines pflichtvergessenen Tagediebs genießt, so ist er doch in Sachen von Iskandrias Nachlass der wohl eifrigste der potentiellen Erben. Er ist nur in dieser Hinsicht bedacht, möglichst wenig Aufmerksamkeit auf seine Bemühungen zu lenken – insbesondere, da diese besonders mörderisch sind. Hibram hat Maya und Chrysostomus seit langem genau im Auge und war somit frühzeitig über beider Pläne zu Iskandrias Geburtstag informiert. Durch seinen leiblichen Vater weiß er zudem von gewissen illegalen Bewegungen zur Überwindung oder Abschaffung des Exzellenten Exils, mit denen Hibram allerdings durchaus sympathisiert. Er plant sogar eine Unterstützung (oder gar Mitgliedschaft) in der sogenannten Liga, die seit Jahrzehnten ihr Netz über den barbarischen Norden spinnt. Dank der entsprechenden Kontakte weiß er auch genau über die Sklavenkarawane und die geplanten Gladiatorenkämpfe zum Fest Bescheid. Also beabsichtigt er, die Bemühungen seiner Erbkonkurrenten nicht nur zu sabotieren, sondern mit Hilfe der Gladiatoren entweder die Konkurrenz auszuschalten oder gleich einen raschen Eintritt des Erbfalls herbeizuführen…

HAUPT-NSC (+5)

Aspekte
Ein wahres Kind des Imperiums – Konzept
Das ewige schwarze Schaf – Dilemma
Harte Arbeit ist für Idioten! – Motivation
Meines Bruders Hüter – Beziehung zu Cal'Lhe
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+5 Nachforschen, Täuschen
+4 Charisma, Empathie
+3 Heimlichkeit, Kontakte
+2 Kämpfen, Ressourcen
+1 Gelehrsamkeit, Wille

Stress
Geistig ■■■
Körperlich ■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere

Stunts
Mehr Sein durch Schein – Hibram ist ein Meister darin, Fähigkeiten oder Wissen vorzutäuschen. Einmal pro Szene kann Hibram für einen Fate-Punkt (aus dem SL-Vorrat) bei einem beliebigen Wurf eine Fertigkeit durch Täuschen ersetzen.

Gedankenspiele – Hibram kann Täuschen statt Provozieren nutzen, um geistige Angriffe durchzuführen, solange eine gute Lüge im Angriff enthalten ist.

Nase für Ärger – Hibram ist immer derjenige, der einen Konflikt eröffnet, wenn er mit den Beteiligten in dieser Szene einige Minuten im Vorfeld gesprochen hat.

Ein weiterer Stunt nach Wahl

CAL'LHE

Neben-NSC (+3)

Aspekte
Gutmütiger Technosoph – Konzept
Ich mach nur meine Arbeit – Instinkt
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+3 Handwerk
+2 Gelehrsamkeit
+1 Statur

Stress
Geistig ■■
Körperlich ■■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte

Stunt
Gepaarte Ohrhaken – Cal'Lhe besitzt zwei Ohrhaken aus Messing, welche die

Alexandra Ferm (Order #27034577)

wundersame Eigenschaft haben, dass sie alles, was in der Nähe des einen Trägers gesprochen wird, an den jeweils anderen Träger übertragen können. Cal'Lhe weiß allerdings nicht, wie groß die Reichweite seiner Ohrhaken ist.

CHRYSOSTOMUS TRAZOM

Chrysostomus ist ein echtes Wunderkind, selbst nach den eigentümlichen Maßstäben des imperialen Hochadels. Man sagt, er habe schon als Kind viele dæmonische Servitoren in Angst und Schrecken versetzt, seine ausgefallenen Milchzähne – die in Wahrheit seiner seit langem verschollenen Schwester gehörten – als Lockmittel bei ersten Beschwörungsversuchen benutzt, sowie in der Nacht seines 13. Geburtstags seine Unschuld an eine namenlose Entität verkauft, die in einer gelbschwarzen Wolke auf seinem Balkon materialisierte. Dennoch blieben ihm erkennbare genetische Defekte erspart, so dass er sich eines hochgewachsenen, alabasterfarbenen Körpers mit schulterlangen dunklen Locken erfreuen kann. Tatsächlich will er Iskandrias Erbe auch gar nicht um jeden Preis für sich gewinnen! Er achtet die alte Dame wirklich – vor allem, da ihm sein Dæmon verraten hat, dass Iskandria eine mächtige Alchemistin ist – und will sich eigentlich nur ihren aufrichtigen Respekt bei dieser Feier verdienen. Er fragt sich allerdings schon, warum Iskandria seinen Dæmon Kiloktein – eine athletische Erscheinung, die wie ein haarloser Mann aus dunklem Silber aussieht – nicht zu mögen scheint, oder ihm sogar vielleicht aus dem Weg geht…

HAUPT-NSC (+5)

Aspekte
Dæmonologisches Wunderkind – *Konzept*
Die alte Größe unseres Hauses muss wieder auferstehen – *Motivation*
Mein starker rechter Arm – *Beziehung zum Dæmon*
Nicht des Reichtums wegen! – *Beziehung zu Iskandria*
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+5 Gelehrsamkeit, Nachforschen
+4 Provozieren, Wille
+3 Ressourcen, Täuschen
+2 Lenken, Wahrnehmen
+1 Charisma, Überleben

Stress
Geistig ■■■■
Körperlich ■■
Arkan ■■■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere, 1 schwere
1 leichte arkane

Stunts
Große Tradition – Der Dæmonologe

Meister der Namen – Der Dæmonologe hat die wahren Namen vieler Dæmonenspezies studiert und einen tiefen Einblick in die Natur dieser Wesen gewonnen. Wenn der Dæmonologe ihm bekannte Dæmonen zu beherrschen oder bannen versucht, erhaltet ihr beim Überwinden +2 auf Nachforschen.

KILOKTEIN

Neben-NSC (+5)

Aspekte
Außerdimensionale Kampfmaschine – *Konzept*
Gehorchen und zerstören (oder war es andersherum?) – *Instinkt*
Do what thou wilt…

Fertigkeiten
+5 Statur
+4 Kämpfen
+3 Wille
+2 Athletik
+1 Wahrnehmen

Stress
Geistig ■■■■
Körperlich ■■■■
Arkan ■■

Konsequenzen
1 leichte, 1 mittlere
1 leichte körperliche

Stunt
Nicht aus dieser Welt – Objekte aus reinem, bearbeitetem Metall können den Dæmon nicht verletzen. Holzstäbe, Fäuste, Knochen oder ordinäre Steine funktionieren jedoch wunderbar.

Alexandra Ferm (Order #27034577)

Mephisto

DAS ENDE DER BACKLIST!

Sichert euch die letzten verfügbaren Altausgaben, bevor sie vergriffen sind!

Mephisto Einzelheft
#51-52, 54, 56, 58-61, 63-68

je € **5,95***

Mephisto Abonnement
Verpasst in Zukunft keine Ausgabe mehr!

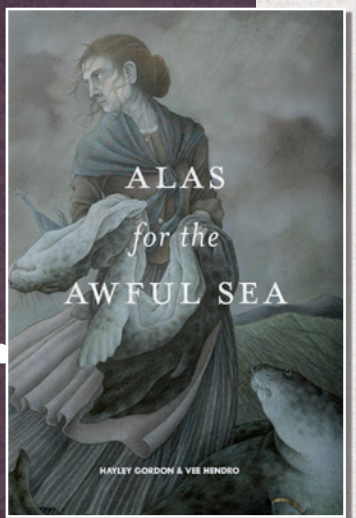
ab € **19,00***

* Alle Preise inkl. MwSt zzgl. Porto. Auslandsabo (EU) € 27,00, Auslandsabo (Welt) € 29,00. Risikofreies Test-Miniabo über 2 Hefte verfügbar.

JETZT ANKLICKEN UND BESTELLEN **WWW.MEPHISTO.NAME/M-SHOP**

Alexandra Ferm (Order #27034577)

POWERED BY THE APOCALYPSE



VAGABONDS OF DYFED

Vagabonds of Dyfed ist das Rollenspiel, das herauskommt, wenn man die Regeln von Powered by the Apocalypse (PbtA) mit Old School Roleplaying (OSR) kombiniert. Dabei modifiziert Vagabonds of Dyfed die Konzepte von PbtA mitunter stark: Das Spiel bietet keine *Playbooks* und nur einen *Move*. Die Spieler beschreiben ihre Charaktere durch ein Konzept, sechs Tags, ihren Kernfehler und verschiedenen Techniken. Hinzu kommt noch die *Lineage*, also die Herkunft, ob der Charakter ein Mensch, ein Elf usw. ist. Die Techniken sind im Endeffekt typische OSR-Klassenfertigkeiten. So findet man dort die Möglichkeit, Magie zu wirken, hinterhältige Angriffe auszuführen oder per Hand auflegen heilen zu können. Anstatt diese Fähigkeiten Klassen und Stufen zuzuordnen, kann der Spieler seinen Charakter individuell zusammenbasteln. Der Kernfehler hingegen hat die Aufgabe, dem Spieler einmal pro Runde Schwierigkeiten zu bereiten.

Gewürfelt wird wie gehabt mit zwei W6 und einem Bonus, den sogenannten *Aptitudes*, die als positive oder negative Begleitumstände das Ergebnis um insgesamt +/-3 modifizieren können. Neben der Charaktererschaffung werden auch die üblichen Themen wie Steigerung der Werte, Geschwindigkeit und Lastbehinderung, Monster, Mietlinge usw. angesprochen. Auch abstrakte Regeln für Reisen, Wetter, Fallen etc. sind vorhanden. Die Magieregeln umfassen neben Zauber und magischen Gegenständen die mysteriöse Substanz *Azoth*, die einerseits die Magie ansatzweise erklärt, andererseits mit entsprechenden Mutationen usw. den Hintergrund zusätzlich ausbaut.

Auch wenn die Kombination von PbtA mit OSR sich auch schon in Dungeon World findet, geht Vagabonds of Dyfed einen eigenen Weg, der sich mit den *Tags* Anleihen bei City of Mist nimmt und eine freiere Charaktererschaffung ermöglicht. Das Buch liefert die Regeln, verzichtet dafür völlig auf einen Hintergrund, denn die Idee ist, mit Vagabonds of Dyfed im Zweifelsfall klassische Rollenspielmodule zu spielen. Mir hat der Ansatz von Vagabonds of Dyfed sehr gut gefallen und auch die Idee, dass es neben dem normalen Regelbuch-PDF eine einspaltige Ausgabe gibt, die sich problemlos auch auf einem Smartphone lesen lässt, ist sehr lobenswert.

SAGAS OF THE ICELANDER

Island war in der Zeit zwischen 800 und 1000 ein rauer Ort. Am Rande der bekannten Welt siedelten sich dort kleine Gruppen von Menschen an, in vielen Fällen Ausgestoßene. Island bot für sie einerseits Freiheit von den üblichen Konventionen, andererseits aber ein extrem hartes Leben. Das Rollenspiel **Sagas of the Icelanders** versucht die Zeitepoche der isländischen Sagas an den Spieltisch zu bringen.

Das Rollenspiel basiert auf Powered by the Apocalypse und bietet wie üblich verschiedene Playbooks für die Charaktere. Eine Besonderheit besteht in den geschlechterspezifischen Playbooks. Bestimmte Moves stehen nur männlichen oder weiblichen Charakteren zur Verfügung. Mit diesem Mechanismus fängt das Spiel die Geschlechterrolle der Zeit und vor allen Dingen der Sagas ein. Beispielsweise sind es die Frauen, denen es immer wieder gelingt, Männer zu beeinflussen und zu Taten anzustacheln. Die Welt der Isländer ist von einer sehr starken Vorstellung von Ehre geprägt, sodass Beleidigungen nicht nur schwerwiegend, sondern oft der Auslöser jahrelanger tödlicher Blutfehden sind. Tatsächlich drehen sich einige Moves darum, einen Gegner zu beleidigen oder die eigene Ehre zu verteidigen, während Kampf eine untergeordnete Rolle spielt, da dieser schnell zum Tod führt. Ergänzt wird das Buch durch weitere Artikel, die das Rechtssystem Islands in einer Zeit erläutern, in der es keinerlei formale Regierung gab, sowie anhand von Beispielen, den Umgang mit Liebe und Beziehungen und die Organisation des Landes ohne formale Regierung beschreibt. Einige Kochrezepte runden diesen Teil ab.

Sagas of the Icelanders ist ein Rollenspiel, das sich um normale Menschen und nicht um Helden dreht und seinen thematischen Fokus sehr gut einfängt, indem es dem Spielleiter und den Spielern eine Menge Material zur Verfügung stellt. Die komplexen Sagas selbst werden allerdings nur angerissen, so dass man sich unbedingt gut einlesen sollte, um ein Gefühl für die entbehrungsreiche und durch Fehden geprägte Zeit zu bekommen. Wer ein historisches Rollenspiel vor dem Hintergrund isländischer Sagas sucht, bekommt hier das passende Buch.

ALAS FOR THE AWFUL SEA

Die kargen und düsteren britischen Inseln des 19. Jahrhunderts sind das Thema von **Alas for the Awful Sea**. In dem auf PbtA-Rollenspiel übernehmen die Spieler die Rolle einer Schiffsbesatzung, die zwischen den spärlich besiedelten und ärmlichen Inseln unterwegs ist. Die Welt ist durch Armut, Risiken, Rechtlosigkeit und dem Gefühl geprägt, dass alles nur schlimmer wird.

Die Charaktere setzen sich aus zwei Komponenten zusammen: Einerseits haben sie eine Rolle wie die des Captains oder des Schiffsarztes, andererseits eine Beschreibung, die definiert, welche erzählerische Rolle innerhalb der Geschichte sie übernehmen. Auch Alas for the Awful Sea ist nicht wirklich kampforientiert – ent-

- Titel **Vagabonds of Dyfed** | Autor **Ben Dutter** | System **PbtA** | Verlag **Sigil Stone Publishing** | Umfang **106** Seiten | ca. Preis **18,00**
- Titel **Sagas of the Icelanders** | Autor **Gregor Vuga** | System **PbtA** | Verlag **xxx** | Umfang **180** Seiten | ca. Preis **7,00**
- Titel **Alas for the Awful Sea** | Autoren **Hayley Gordon**, **Vee Hendro** | System **PbtA** | Verlag **Storybrewers Roleplaying** | Umfang **246** Seiten | ca. Preis **40,00**

Alexandra Fenn (Order - 27034577)

Alas for the Awful Sea

sprechend sind Kämpfe extrem gefährlich. Ein wichtiger Spielmechanismus sind die Bindungen zwischen den Charakteren, die jederzeit wechseln können und entsprechend Würfelboni vergeben.

Eine große Besonderheit des Spiels ist sein Umgang mit der Steigerung der Charaktere. Die Spieler müssen schriftlich zusammenfassen, was ihre Charaktere erfahren haben, um eine Steigerung zu verdienen. Weiterhin sind die Steigerungsmöglichkeiten nicht vordefiniert, sondern können durch die Spieler anhand eines entsprechenden Baukastens individuell entwickelt werden.

Einen guten Teil des Buchs nimmt zudem ein Setting ein, das sehr gut die Atmosphäre und Welt von Alas for the Awful Sea vermittelt. Hier zeigt sich, dass es um Entscheidungen der Spieler geht, bei denen es selten eine richtige Lösung gibt – und die in der Regel eine starke Auswirkung auf das Leben der Menschen haben – sowohl zum Guten als auch zum Schlechten.

Mir persönlich hat Alas for the Awful Sea ausgezeichnet gefallen, da es dem Buch hervorragend gelingt, die Atmosphäre von Inseln wie den Hebriden widerzuspiegeln und damit ein interessantes (pseudo) historisches Setting zu bieten – die Entscheidung, inwiefern beispielsweise Geister und andere Wesen der Folklore real sind, bleibt dem Spielleiter überlassen. Mit dem Fokus des Spiels auf die Figuren, die ihre Schwächen und dunklen Seiten haben, und die Spieler oftmals mit einem interessanten Dilemma konfrontieren, hat Alas for the Awful Sea tolles Potential für spannendes Rollenspiel. Schön, dass eine deutsche Version bereits in Vorbereitung ist.

THE IMMORTAL

Der namensgebende Unsterbliche ist genau das: ein Wesen, das viele Jahre, vielleicht sogar schon Jahrhunderte überdauert hat, weil es unsterblich ist. Wie zu erwarten, verwickelt sich ein solcher Unsterblicher dabei in seine Intrigen und Pläne. So wird er damit reich und mächtig – und eine interessante spielbare Charakteralternative für das Rollenspiel Urban Shadows.

The Immortal ist ein Playbook, das einzeln erworben werden kann. Es charakterisiert sich dadurch, dass die Hauptfigur tatsächlich unsterblich ist – wenn er sterben würde, entscheidet eine Würfelprobe nur darüber, welche Nachteile für ihn daraus entstehen, mit seiner Spezialfähigkeit am Leben zu bleiben. Die zweite wichtige Regeländerung sind die sogenannten *Schemes* – die besonderen Pläne des Unsterblichen, die ähnlich wie die Bedrohungen (*Threats*) des Spielleiters funktionieren – nur eben aus umgekehrter Sicht. Dies sind Pläne, die für den Unsterblichen im Spiel von zentraler Bedeutung sind und die ihm Vorteile verschaffen, wenn sie erfolgreich abgeschlossen werden.

The Immortal besteht sowohl aus dem Playbook als auch aus einer kleinen Beilage für den Spielleiter, um die Besonderheiten der Spielfigur besser zu verstehen. Für Spieler, die Urban Shadows um einen Charakter erweitern wollen, der sehr langfristige Pläne verfolgt und den Tod nicht fürchten muss, ist The Immortal eine stimmige Ergänzung.

THE DRAGON

Wie auch immer seine ursprüngliche Form aussagen, so ist der Drache in seiner jetzigen Inkarnation in eine menschliche Gestalt gebunden. Er ist nur einer aus einer ganzen Brut, die in jeder ihrer Inkarnationen immer wieder in großer Gefahr schwebt: der geheimnisvolle *Ordo Draconis* macht gnadenlose Jagd auf diese übernatürlichen Wesen.

The Dragon ist ein weiteres Einzelspielbuch für Urban Shadows, das einen Charakter einführt, dessen Hintergrund ein mythischer Drache ist, der nun aber eine menschliche Gestalt annimmt. Eine Besonderheit ist seine Brut: Neben dem Spielercharakter gibt es vier weitere Brutgeschwister, die ihm besondere Vorteile verleihen, wenn er sie wiederfindet und sich mit ihnen einlässt. Ansonsten ist der Drache ein eher egoistisches Monster, das Artefakte und Bücher hortet, um mehr über seine eigene Geschichte zu erfahren. Die Besonderheit des Drachen im Spiel besteht also darin, dass er einerseits mit seinen Brutgeschwistern eine Reihe von NSCs ins Spiel einbringen kann und andererseits mit der *Ordo Draconis* bereits zu Spielbeginn einen mächtigen und gefährlichen Gegner hat.

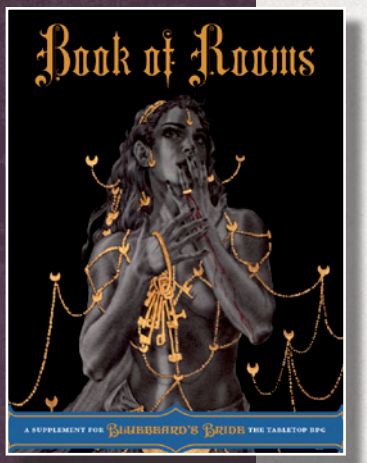
Aus meiner Sicht ist The Dragon ein etwas schwierigeres Playbook, das aber Urban Shadows eine neue Perspektive eröffnet.

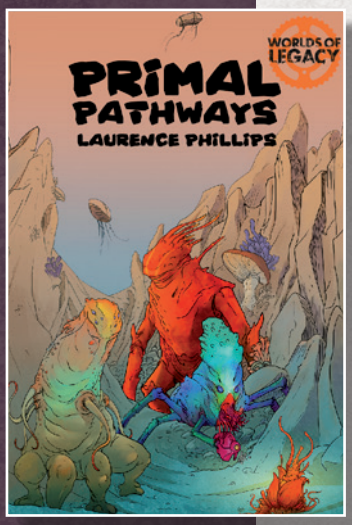
MEHR URBAN SHADOWS UND POWERED BY THE APOCALYPSE

Mehr zum Rollenspiel Urban Shadows findet ihr in **Mephisto 69**. Eine Übersicht über andere Rollenspiele, die auf den Regeln von Powered by the Apocalypse basieren, bietet die **Mephisto 68**.

- Titel **The Immortal** | Autoren **Andrew Medeiros**, **Travis Scott**, **Mark Diaz Truman** | LSystem **Urban Shadows/PbtA** | Verlag **Magpie Games** Umfang **9** Seiten | ca. Preis **1,70**
- Titel **The Dragon** | Autoren **Andrew Medeiros**, **Mark Diaz Truman** | System **Urban Shadows/PbtA** | Verlag **Magpie Games** | Umfang **8** Seiten | ca. Preis **1,70**

Alexandra Fenn (Order - 27034577)





BOOK OF LORE

Das **Book of Lore** ist die erste Erweiterung für das PbtA-Rollenspiel Bluebeard's Bride. Dabei erzählt das Buch eine eigene Interpretation des Märchens von Blaubart und greift dessen Elemente und Perspektive auf.

So ist zentraler Teil der Handlung auch hier, wie die Braut allein durch das riesenhafte Haus von Blaubart irrt – ausgestattet mit dem Schlüsselbund, der ihr jede Tür öffnet, und mit der Warnung, eine Tür unter keinen Umständen zu öffnen. Getrieben von Neugier und Angst erkundet die Braut das Schloss und begegnet in verschiedenen Räumen schrecklichen Dingen. Die Geschichte selbst dreht sich aber nicht nur um den Horror, der in den Räumen lauert, sondern insbesondere um das Innenleben der Braut. Schon bei der Einleitung und ihrer Sicht auf Blaubart zeigt die Braut einen facettenreichen Charakter. Die Geschichte ist so geschrieben, dass sich der Leser – obwohl er es eigentlich wissen sollte – fragt, wie das Ganze wohl ausgehen soll. Tatsächlich hat der Leser am Ende die Wahl für die Braut und damit für das Ende der Geschichte zu treffen – ähnlich wie die Spieler es im Rollenspiel tun müssen.

Auch wenn das Märchen vom Blaubart wenigstens Spielern von Bluebeard's Bride bestens bekannt ist, wird es in dieser Interpretation sehr spannend und emotional intensiv erzählt, die immer noch Spielraum für die Charaktere bietet. Zusammen mit den wenigen, aber immer noch buchstäblich unter die Haut gehenden Illustrationen ist das Book of Lore nicht nur ein gutes Hilfsmittel, sich in Bluebeard's Bride einzufühlen, sondern auch für sich allein stehend eine spannende und moderne Version einer alten Erzählung, die zeigt, dass in einem scheinbar einfachen und bekannten Märchen mehr stecken kann.

BOOK OF ROOMS

Das Erkunden der Räume in Bluebeards Schloss ist das zentrale Element in Bluebeard's Bride. Es verleiht der Geschichte eine feste Struktur, indem jeder von der Braut betretene Raum ausgespielt wird, bevor sie sich dem nächsten zuwendet. Jeder Raum konfrontiert die Spieler mit dem Horror, den die Braut erwartet, und alle halten Geheimnisse bereit, die von den Spielern interpretiert werden müssen. Am Ende beantworten sie die Frage, ob Bluebeard der Schurke der Geschichte ist oder nicht. Dass die Räume durch den Spielleiter auf Basis der Beschreibung des zugehörigen Schlüssels improvisiert werden sollen, stellt diesen vor keine leichte Aufgabe.

Der Quellenband **Book of Rooms** liefert, aufgeteilt in die vier Flügel des Hauses, Dutzende von Ideen für Räume in dem Schloss. Diese bestehen immer aus einer allgemeinen Beschreibung, die vier interessante Elemente enthält, von denen zwei ausgearbeitet sind. Natürlich gibt es zu jedem Raum auch eine Illustration, die das Setting im typischen Stil wunderbar darstellt. Nur durch des Fehlen von Personen wirken sie weniger eindringlich als die beeindruckenden Biler des Grundregelwerks.

Voll ausgearbeitete Räume bietet der Band nicht. Es ist die Aufgabe der Spieler, die Geschichte des jeweiligen Raumes zu interpretieren, weshalb eine eindeutige, vorgegebene Lösung nicht möglich ist. Die Räume sind eindeutig den Facetten des »feminine Horror« des Grundregelwerks zugeordnet und die Themen sind durchaus für Erwachsene gewählt. Insbesondere wenn es um sexuelle Themen und Missbrauch geht, zeigt sich schnell, dass Horror nicht unbedingt Schreckmomente oder literweise Blut braucht. Einige Themen können durchaus zu real oder zu persönlich sein. Sicher ist, dass unter der schönen Fassade immer finstere Abgründe lauern und der Horror manchmal subtil, manchmal drastisch ist, aber in der Regel unter die Haut geht.

Das Book of Rooms ist eine Sammlung von Ideen, die konkrete Ansatzpunkte schaffen sowie ein gutes Gefühl dafür vermitteln, wie Horror bei Bluebeard's Bride erzeugt wird. Das funktioniert sehr gut, solange man nicht nach einer Erklärung sucht, was es mit Bluebeard und den Schrecken seines Schlosses auf sich hat – denn diese Frage individuell in der Spielrunde zu lösen, ist nun mal die Kernessenz des Spiels. Und wer sich damit schwertut, die Themen und ihre Darstellung im Spiel an den Spieltisch zu bekommen, erhält hier zwar keine klaren Lösungen für die Räume, aber ein reichhaltiges und erschreckendes Arsenal an Ideen.

PRIMAL PATHWAYS

Der Ergänzungsband **Primal Pathways** ist eine der Worlds of Legacy, die ein alternatives Hintergrundsetting für Legacy bietet. Primal Pathways geht von

- Titel **Book of Lore** | Autor **Elizabeth Chaipraditkul** | System **Bluebeard's Bride** | Verlag **Magpie** | Umfang **98** Seiten | ca. Preis 30,00 (Hardcover + PDF) **ISBN 978-1-988943-09-1**
- Titel **Book of Rooms** | Autoren **Elizabeth Chaipraditkul**, **Marissa Kelly**, **Felipe Real**, **Sarah Richardson** | System **Bluebeard's Bride** | Verlag **Magpie** Umfang **98** Seiten | ca. Preis 30,00 (Hardcover + PDF) | ISBN **978-1-988943-10-7**
- Titel **Primal Pathways** | Autor **Laurence Philips** | System **Worlds of Legacy/PbtA** | Verlag **UFO Press/Modiphius** | Umfang **64** Seiten | ca. Preis **17,00** ISBN **978-1-912200-78-8**

Alexandra Fenn (Order - 27034577)

einer Welt aus, in der Konzepte aus einer abstrakten Parallelwelt die materielle Welt beeinflussen und sich in die Evolution einmischen. Hier sind es die sogenannten *Guardians* – archetypische Konzepte wie der *Jäger* oder der *Parasit* –, die Einfluss auf eine Spezies nehmen und ihre Entwicklung steuern. Die Spieler übernehmen hier die Rolle einer dieser Spezies, die durch einen Guardian geprägt wurde. Dabei hat jeder der fünf Guardians drei Ausprägungen, die bei der Entwicklung von primitiven Stamm bis zum hochtechnologischen Staat verschiedene Moves umfassen. Diese *Zoom-out*-Ebene ersetzt die üblichen Familien von Legacy durch etwas noch größeres – immerhin geht es um den Wettstreit von ganzen Zivilisationen. Auf der Charakterebene gibt es sechs Playbooks, und das Buch bietet auch neue Wunder.

Primal Pathways verschiebt das Spielthema auf eine von kosmischen Mächten gelenkte Evolution. Durch den Ansatz wird das Spiel deutlich abstrakter und aus meiner Sicht weniger greifbar, da die Spezies der Spieler sehr bizarr ausfallen können. Mir gefällt das Grundsetting von Legacy deutlich besser, und es erscheint mir spielfähiger.

GENERATION SHIP

In **Generation Ship**, einer der Worlds of Legacy mit alternativen Hintergründen, können die Spieler erleben, wie es ist, in einem Generationenschiff auf der Reise zu entfernten Welt zu überleben. Leider ist ein Teil der Menschen zu früh erwacht und muss sich generationenlang in einem Raumschiff durchschlagen, das nie dafür ausgelegt war, von Menschen außerhalb des Kälteschlafs bewohnt zu werden. Und es ist ein Schiff, das die nachfolgenden Generationen kaum verstehen und das viele zu lösende Geheimnisse bietet, wenn es je sein Ziel erreichen soll.

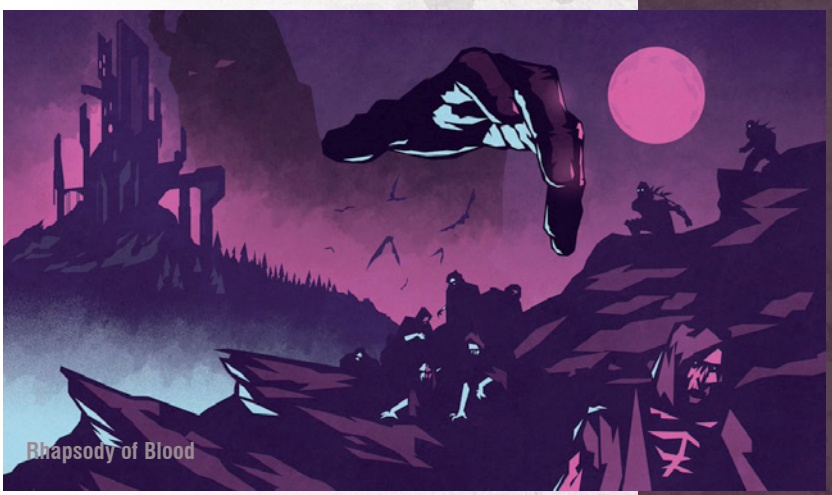
Die sechs verschiedenen Familien und die acht individuellen Charaktere auf den zwei Spielebenen versuchen, in den verschiedenen Zeitaltern essenzielle Schiffssysteme zu reaktivieren. Im Idealfall soll das Spiel mit dem Planetenfall, also der Ankunft am Zielort, abschließen. Generation Ship ist futuristischer und liefert eine klare Zielsetzung, die in einer begrenzten Zahl an Zeitaltern zu erfüllen ist: Der Planet muss mit einem intakten Schiff erreicht werden. Damit wird klassische Science Fiction mit dem Ansatz kombiniert, verlorene Technologie wiederzugewinnen. Auch wenn Generation Ship sich nah an der grundsätzlichen Atmosphäre von Legacy hält, enthält das Buch für Fans klassischer SciFi ein stimmiges und empfehlenswertes Alternativsetting.

RHAPSODY OF BLOOD

Neben der Standard-Spielwelt von Legacy: Life Among the Ruins sind die meisten zusätzlichen Spielwelten der Worlds of Legacy-Reihe futuristisch angehaucht. Hier bietet **Rhapsody of Blood** mit seinem Gothic-Action-Hintergrund eine Alternative. Im Spiel tritt einmal pro Generation die sogenannte Burg in unsere Realität ein. Der Einfluss der Burg korrumpiert alles mit Albträumen und der dunklen Magie, die dem jeweiligen Regenten der Burg zur Verfügung steht. Die von der Burg ausgehenden Untaten steigern sukzessive die Macht des Regenten, bis er schließlich ein schreckliches Ritual mit dem unheiligen Gral durchführen kann, das die Welt für immer verändert. Doch der Regent bleibt nicht unangefochten, und mehrere Organisationen schicken ihre besten Streiter los, in die Burg einzudringen, den Regenten zu stellen und das Ritual zu stoppen. Am Ende muss der mächtigste Streiter des Guten allerdings entscheiden, ob er selbst den unheiligen Gral benutzen will und bereit ist, den Preis dafür zu zahlen.

Rhapsody of Blood verwendet den klassischen Ansatz von Legacy und bietet somit zwei Spielebenen. Auf der einen Ebenen sind es die sogenannten Blutlinien, die sich Generation für Generation der finsteren Macht der Burg stellen. Sie umfassen legendäre Helden, Magier, Kirche und weitere archetypische Organisationen. Während diese Blutlinien für die Strategie verantwortlich sind, sind es die Abenteurer, die als Einzelcharaktere in die mysteriöse Burg eindringen und sich ihren Schrecken stellen. Die Idee dabei ist, dass die Burg sich mit unserer normalen Realität überlagert und mit ihr koexistiert – so dass das Ganze nicht wie eine physische Burg erscheinen muss. Der jeweilige Regent und seine Schergen haben ein dazu passendes gemeinsames Thema. Die Spielercharaktere können die Macht des jeweiligen Regenten zwar brechen, doch kommt die Burg in der nächsten Generation mit einem neuen Regenten zurück und der Kampf beginnt erneut.

Rhapsody of Blood hat einen gut gestalteten Hintergrund mit gelungenem Gothic-Fantasy-Flair. Wie gehabt sind die Regeln eher abstrakt, und auch hier verlaufen die Geschichten nach einem festen Schema, was vielleicht nach einigen Durchgängen an Reiz verliert, für ein paar Auseinandersetzungen mit der Burg und dem Regenten aber durchaus ausreicht. Thematisch ist diese Welt von Legacy bisher mein persönlicher Favorit.


Rhapsody of Blood

■ Titel **Generation Ship** | Autor **Laurence Philips** | System **Worlds of Legacy/PbtA** | Verlag **UFO Press/Modiphius** | Umfang **64** Seiten | ca. Preis **17,00**
ISBN **978-1-912200-69-6**
■ Titel **Rhapsody of Blood** | Autor **James Iles** | System **Legacy/PbtA** | Verlag **UFO Press/Modiphius** | Umfang **83** Seiten | ca. Preis **17,00** | ISBN **978-1-912200-81-8**

Alexandra Fenn (Order - 27034577)

GODSEND

Genauso wie die Zivilisationen des Altertums haben auch die meisten Fantasywelten ihr Pantheon von Gottheiten, die sich oftmals sehr menschlich verhalten – insbesondere bei menschlichen Schwächen und Befindlichkeiten. In **Godsend** läuft die Spielwelt, die Spielleiter und Spieler gemeinsam erschaffen, auf die Endzeit zu. Ob dies bedeutet, dass die Welt komplett vernichtet wird oder ob es nur massive Veränderungen gibt, ist selbst den Gottheiten nicht bekannt. Über vier Zeitalter hinweg setzen sie ihre Avatare ein, um den Lauf des Schicksals zu beeinflussen und ihre Interessen zu wahren. Natürlich haben sie unterschiedliche Pläne und ihnen stellen sich auch andere Probleme entgegen: monströse Titanen, menschliche Völker und weitere Hindernisse.

Von den bisherigen fünf Worlds of Legacy ist Godsend sicherlich die ungewöhnlichste. Im Gegensatz zu den vier anderen Welten kommt dieser Band sogar ohne die Grundregeln aus (auch wenn diese für einige Konzepte und Ideen hilfreich sind). Der größte Unterschied zu den anderen Settings besteht allerdings darin, dass Godsend komplett auf Würfelwürfe verzichtet und geschickt mit anderen Mechaniken arbeitet.

Wie bei den anderen Settings wird auf mehreren Ebenen gespielt. Die übergeordnete Stufe bilden die Gottheiten. Jeder Spieler wählt eine Gottheit, die durch ihre Einflusssphäre wie Natur, Krieg oder Tod und Nebendomänen definiert wird. Allerdings können die Gottheiten in der Welt der Sterblichen nicht direkt handeln, sondern müssen dies durch Avatare tun – mächtige Geschöpfe, die dem Willen der Götter gehorchen sollen. Die Avatare werden von den Spielern verkörpert und beeinflussen die Welt. Der besondere Kniff dabei ist, dass jeder Spieler den Avatar einer anderen Gottheit als der eigenen spielt. Auch arbeiten beide Seiten nicht immer zwangsläufig zusammen, wenn der Avatar eigene Ansichten hat. Da es zudem nicht immer Sinn ergibt, dass alle Avatare in jeder Szene gemeinsam auftreten und damit theoretisch nicht alle Spieler gleich beteiligt sind, gibt es die sogenannten Apostel. Sie sind menschliche Anhänger und temporäre Charaktere für die Spieler, die in der Szene nicht zu den Hauptrollen gehören.

Die Fähigkeiten der Gottheiten sind eher abstrakt. Sie können ihren Anhängern Artefakte geben, das Schicksal vorhersehen oder eine Gruppe Gefolgsleute erschaffen, während ihre Avatare Schlachten schlagen, den Willen der Götter verkünden und ähnliches. Die Züge sind so angelegt, dass zwei Spieleigenschaften eine Rolle spielen: Die erste zeigt, wieviele positive Effekte eines Zuges der Spieler auswählen darf, während die zweite definiert, wieviele negative Effekte seines Spielzugs er verhindern kann. Die übrigen negativen Effekte treten zwangsläufig ein. Natürlich haben sowohl die verschiedenen Götter mit ihren Domänen als auch die Avatare ihre eigenen Spielzüge. Avatare können durchaus sterben und haben einen Apotheose-Zug, den sie bei ihrer Vernichtung ausführen. Mit sechs göttlichen Domänen von Tod über Wissen bis Krieg und acht Avataren vom Engel über die Pandora bis zum Propheten gibt es vielfältige Möglichkeiten.

Godsend ist aus meiner Sicht in mehrfacher Hinsicht das herausragende Quellenbuch für Legacy. Stärker noch als bei den anderen Titeln erzählt es eine gemeinsame Geschichte, auf die die Spieler sehr großen Einfluss haben. So entsteht die Spielwelt in Form einer Karte gemeinsam mit den Spielern – und wird im Verlauf der Geschichte oftmals drastisch verändert. Auf dem Macht-Level von Göttern ergibt es einfach Sinn, dass die Spieler die Spielwelt stark mitprägen können. Zudem liefert das Spiel einige gelungene Ideen, angefangen vom Wechselspiel zwischen Gottheit und Avatar bis hin zum komplett würfellosen System. Auch wenn die Beispiele stark auf die griechische Götterwelt fokussiert sind, sind die Gottheiten so abstrakt, dass beliebige Szenarien gespielt werden können.

Wer ein Erzählspiel sucht, bei dem die Spieler weltbewegende Charaktere spielen können (nur um vermutlich festzustellen, wie menschlich sie in vielen Fällen reagieren), bekommt mit Godsend ein aus meiner Sicht ausgesprochen gelungenes Rollenspiel geboten. Die Spielwelt steht klar im Vordergrund, so dass das Spiel oft deutlich abstrakter ausfällt und die große Gesamtgeschichte die Charaktere überschattet – was ich für einen sehr stimmigen Ansatz halte.

CARTEL

Drogendealer und ihre Gangs sind eine ungewöhnliche Wahl für Spielercharaktere, doch bei **Cartel** basierend auf den PbtA-Regeln dürfen die Spieler genau in diese Rolle schlüpfen. Als Mitglieder eines mexikanischen Drogenkartells geraten sie mit Polizei und rivalisierenden Gangs aneinander. Zentrales Element ist der Wert *Heat*, der besagt, wie sehr die Polizei einem Charakter auf der Spur ist. Während die Heat-Moves einen wichtigen Faktor ausmachen, sind Kämpfe überraschend nebensächlich – von einer Kugel erwischt zu werden, bedeutet schnell den Tod.

Cartel versucht kein realistisches Bild vom Drogenkrieg zu liefern, sondern nimmt als »Narcofiction« eher die Perspektive einer Fernsehserie mit entsprechend archetypischen Charakteren und deren Verwicklungen ein. Bisher gibt es Cartel nur in der *Ashcan*-Version (also als schnelles Preview mit wählbarem Preis), aber eine umfassende Variante ist dank erfolgreichem Crowdfunding in Entwicklung. **bl** ■

■ Titel **Godsend** | Autor **Khelren** | System **Worlds of Legacy/PbtA** | Verlag **UFO Press/Modiphius** | Umfang **113** Seiten | ca. Preis **17,00** | ISBN **978-1-912200-81-8**
■ Titel **Cartel** | Autor **Mark Diaz Truman** | System **PbtA** | Verlag **Magpie Games** | Umfang **25** Seiten | Preis **Pay-what-you-want**

Alexandra Fenn (Order - 27034577)

WRAITH: THE OBLIVION

20TH ANNIVERSARY EDITION

Du bist tot« – mit diesen Worten könnte die Charaktererschaffung bei **Wraith** beginnen, denn das ehemals vierte System der World of Darkness, für das etwas verspätet die Jubiläumsausgabe erschienen ist, dreht sich um das Thema Geister. Bei Wraith sind die Spielercharaktere frisch verstorben und werden in eine schreckliche Welt geworfen, denn im Gegensatz zur restlichen Welt der Dunkelheit sind die Schattenlande ein sehr fremder Ort.

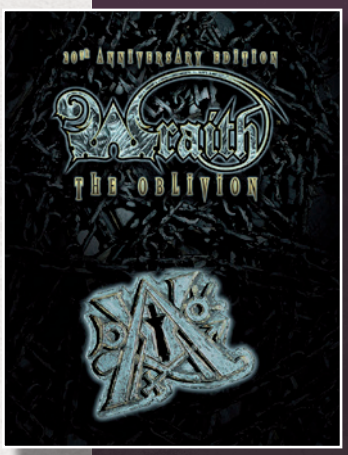
Solange die Geister noch jung sind und durch irdische Leidenschaften (*Passions*) und Anker (*Fetters*) gebunden sind, existieren sie in den Schattenlanden, die als dunkles Abbild unserer Realität erscheinen. Hier können sie ein wenig die Welt der Sterblichen sehen und beeinflussen, was aber weder leicht, noch durch die geltende Herrschaftsordnung erlaubt ist. Unter den Schattenlanden existiert der Sturm (*Tempest*), ein gefährliches Chaos, in dem es nur wenige sichere Inseln gibt. Und darunter liegt das Labyrinth, in dem die Kräfte der kompletten Auslöschung lauern.

Das Totenreich der westlichen Welt Stygia hat eine lange Geschichte und die Gesellschaftsordnung der Toten ist komplex. Hier gibt es die *Hierarchy*, die sich in acht Legionen (nach Todesart) unterteilt und sozusagen der Staat in Stygia ist – und natürlich gibt es Renegaten und Ketzer, die sich der geltenden Ordnung entgegenstellen. Hinzu kommen die Gilden, die sich anhand der speziellen Fähigkeiten der Geister (*Arcanoi*) gebildet haben. Was für Spielercharaktere relevanter ist, ist die Tatsache, dass der einzige Rohstoff in der Geisterwelt Seelen sind – d.h. viele unglückliche Neuankömmlinge erleiden das Schicksal, in den Schmelzen von Stygia als Rohstoff zu enden.

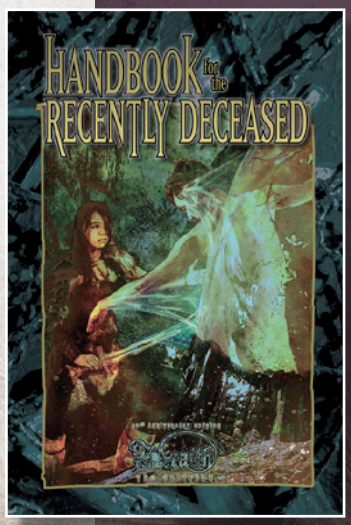
Auf den ersten Blick hat die Charaktererschaffung von Wraith viele Parallelen zu anderen Spielen der World of Darkness. Es gibt die üblichen Attribute und Fertigkeiten, und mit den Arcanoi haben die Geister übernatürliche Fähigkeiten mit breitem Spektrum. Auch hier haben die Geister eine dunkle Seite, allerdings geht Wraith ungewöhnliche Wege, denn im Grunde teilen sich Geister in zwei Hälften: die *Psyche* stellt die Persönlichkeit dar und der Schatten (*Shadow*) bündelt alle negativen Eigenschaften. Normalerweise hat die Psyche die Oberhand, doch es kann dem Schatten gelingen, ihr diese Kontrolle zu entreißen. Leider will der Schatten nichts anderes, als den Geist vernichten – allerdings nicht durch eine einfache Selbstmordaktion, sondern durch perfidere Pläne. Tatsächlich kann der Schatten der Psyche sogar mit Bonuswürfeln aushelfen, und der Spieler muss entscheiden, ob er diesen riskanten Pakt eingeht. Die Besonderheit bei Wraith besteht darin, dass die Rolle des Schattens von einem anderen Spieler übernommen wird, so dass jeder Spieler eine Psyche und einen Schatten spielt. Damit hat die dunkle Seite eine echte Rolle im Spiel – und natürlich gibt es Regelmechanismen, wie der Schatten die Kontrolle übernehmen oder die Psyche in ein persönliches Albtraumszenario ziehen kann.

Die Jubiläumsausgabe von Wraith geht aber noch weiter und rundet das Ganze mit vielen Seiten früherem Quellenbuchmaterial zu den Gilden, *Spectres*, *Risen* (Widergängern) und den anderen Totenreichen ab und thematisiert sogar das frühere Spin-off Orpheus.

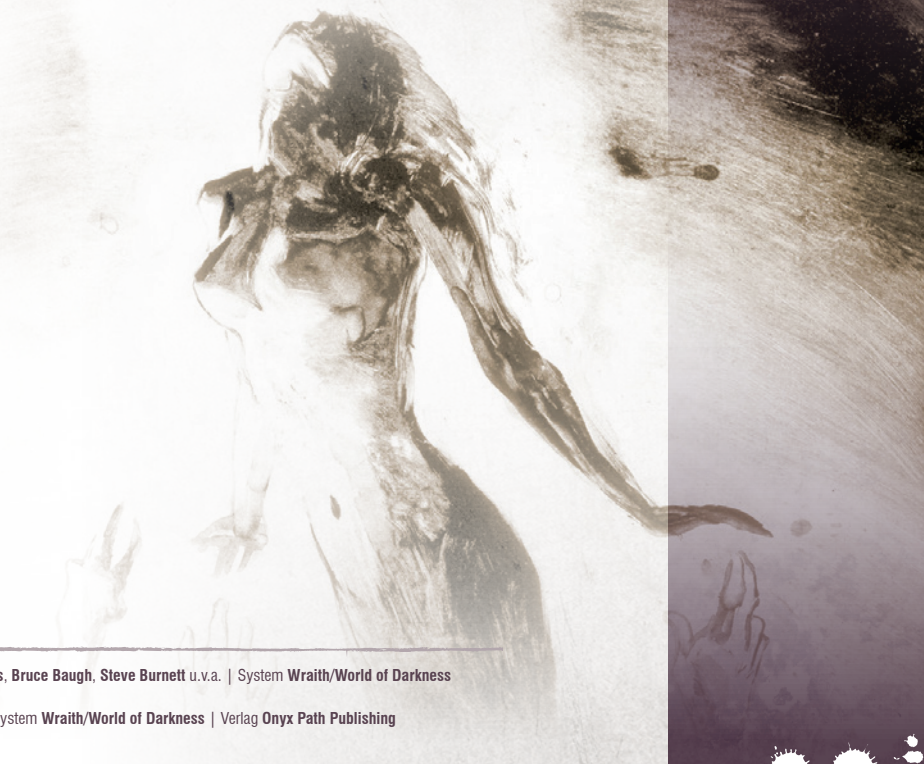
Aus meiner Sicht ist Wraith das düsterste und am schwierigsten zu spielende System der Welt der Dunkelheit, das aber sehr viele innovative Ansätze und einen spannenden Hintergrund bietet – und in der Anniversary Edition das perfekte Rundumsorglos-Paket in einem Buch bietet.



Zusätzlich gibt es mit **Handbook of the Recently Dead** eine kleine, preiswerte Ergänzung, die sich an Einsteiger richtet. In drei Kapiteln vermittelt das Buch nützliche Tipps, um die Rollen von Psyche, Schatten und Spielleiter zu übernehmen.

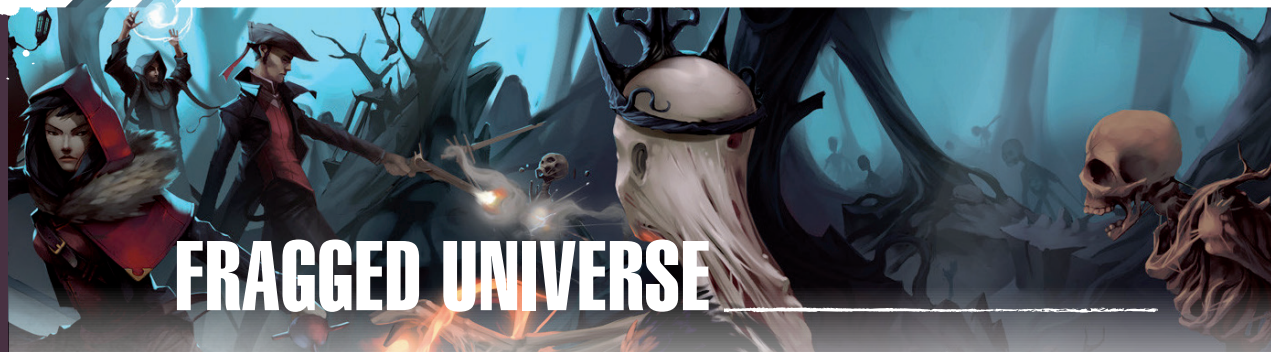


Alle drei Kapitel sind hilfreich, um sich in die komplexe Thematik von Wraith einzuarbeiten und diese stückweise ins Spiel zu integrieren. Während zwei Kapitel wirklich gute Hilfsmittel für Spieler darstellen, wirkt das Spielleiter-Kapitel etwas deplatziert, da hier auch schon einige Tipps stehen, die Spieler vielleicht nicht lesen sollten. Für ein komplexes Rollenspiel wie Wraith ist es aber eine gute Idee, den Einstieg mit einem solchen Zusatzwerk zu erweitern. **bl** ■



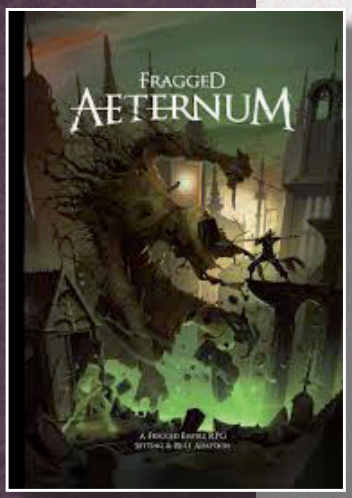
■ Titel **Wraith: The Oblivion 20th Anniversary Edition** | Autoren **Charlie Bates**, **Bruce Baugh**, **Steve Burnett** u.v.a. | System **Wraith/World of Darkness**
Verlag **Onyx Path Publishing** | Umfang **594** Seiten | ca. Preis **53,00**
■ Titel **The Handbook for the Recently Deceased** | Autor **Richard Dansky** | System **Wraith/World of Darkness** | Verlag **Onyx Path Publishing**
Umfang **45** Seiten | ca. Preis **5,00**

Alexandra Fenn (Order # 27034577)



FRAGGED UNIVERSE

Mit einem erfolgreichen zweiten Kickstarter hat der Australier Wade Dyer sein Rollenspiel Fragged Empire massiv erweitert. Oder gehören die neuen Bände doch nicht dazu und bilden eigene Systeme? Je genauer man hinschaut, umso verwirrender wird das Ganze...



Als vor drei Jahren Fragged Empire erschien, entdeckten wir ein Rollenspiel mit einfacher Grundmechanik (drei sechsseitige Würfel plus Boni minus Mali größer/gleich Mindestwurf), umfangreichem und komplexem Hintergrund und detaillierter Backstory – scheinbar endloses Potenzial auf fast 400 Seiten zwischen Hardcoverdeckeln. Es folgten einige Supplementbände und Abenteuer, teilweise durch einen zweiten Kickstarter finanziert, und auch wir ließen uns nicht nehmen, in Mephisto 63 ein wenig Spielmaterial beizusteuern.

Als letztes Jahr dann der dritte Kickstarter weitere Supplementbände versprach, waren wir gespannt, wie sich die vorgestellten Ideen in das Fragged Empire-Universum einfügen würden. Sobald wir alles in Händen hatten, begann das Lesen, was angesichts der Materialfülle allerdings eine ganze Weile gedauert hat.

FRAGGED KINGDOM

Der finstere Erzdruide ist tot und die Welt Akharon nach langer Zeit wieder frei. Nun gilt es, eine neue Zivilisation aufzubauen und Frieden und Ordnung wieder herzustellen. **Fragged Kingdom** ist ein klassisches Fantasyszenario, mit dem Unterschied, dass dieses Setting nicht die klassischen Fantasyvölker wie Elfen, Zwerge, Halblinge und Gnome beinhaltet, sondern den Spielern stattdessen Kaltoraner, Legion, Remnants und Twi anbietet, sowie die neuen Tolatl und Half-Blood genannte Mischvölker aus den anderen Spezies.

Akharon ist mit einer langen und sehr detaillierten Geschichte ausgestattet, die das Setting sehr reichhaltig und lebendig macht. Nimmt man alles genau unter die Lupe, so findet man unzählige Anklänge an klassische Fantasysysteme und -geschichten.

Fragged Kingdom ist relativ einfach erklärt Bis die Druiden die Macht an sich rissen, gab es viele Königreiche auf Akharon, die unterworfen und in das Imperium der Druiden integriert wurden. Es kam schließlich zum Aufstand und zum Krieg und nun, nach dem Tod des Erzdruiden, sind die Völker wieder frei und beginnen den Wiederaufbau. Klingt ganz wie die Geschichte von Fragged Empire – nur eben im Kleinen.

Augenscheinlich haben wir es bei Akharon also mit einem Planeten im Universum von Fragged Empire zu tun, auf dem die Technologie nicht so weit entwickelt ist wie beispielsweise im Haven, Var oder Cerberus System. Was läge da näher, als hieraus eine interessante Kampagne zu stricken, in der eine typische FE-Gruppe mit ihrem Schiff auf Akharon landet oder abstürzt und sich dann nach und nach den LowTech-Bedingungen der Welt anpassen muss.

Schade nur, dass wir hier dann zur Kehrseite der Medaille kommen Fragged Kingdom ist etliche Jahrtausende in der Zukunft des bekannten Fragged Empire-Universums angesiedelt. Das Wissen über Technologie ging entweder verloren oder wurde mystifiziert, und so lässt sich fast jede Religion und jede Form von Magie auf Akharon vor dem Hintergrund von Fragged Empire technologisch erklären. Dabei ist »fast« das entscheidende Schlagwort, denn ein paar komplette Eigenheiten hat Fragged Kingdom dann doch zu bieten.

FRAGGED AETERNUM

Aeternum ist eine Stadt und eine Welt, denn Aeternum erstreckt sich in alle Richtungen über den Horizont hinaus. Die Bewohner kennen nichts als die Distrikte der Stadt, und ihr Alltag bietet keinen Raum für Spekulationen und theologische oder philosophische Theorien bezüglich einer unbewiesenen Welt jenseits der Grenzen. Uralt, in gotischem Stil erbaut, voll traditioneller Werte und Lebensweisen, füllen bei Tag unzählige geschäftige Menschen die Kopfstein-gepflasterten Straßen. Dazwischen bahnen sich Pferdekutschen ihren Weg.

Sobald aber die Sonne untergeht und die Gaslichter aufleuchten, wandelt sich das Bild und statt der hart arbeitenden Bevölkerung der Stadt wird die Straße von Banden, Herumtreibern und Prostituierten beherrscht. Aber das sind nicht alle Wesen, die in Aeternum ihr Dasein fristen. Die Seelen der Toten und Geister wandern frei umher. Es gibt Himmlische, Höllische und unsterbliche Gebundene.

Letztere sind die Charaktere der Spieler, die geheimen Orden zum Schutz der Seelen Aeternums angehören. Sie sind Champions, die nicht sterben können, Helden der Menschheit, die ganz unten in der Hackordnung steht und nur allzu schnell um ihre Seelen fürchten muss. Bösartige Geister, Vampire und Kannibalen sind da noch die geringste Bedrohung für die Menschen Aeternums.

■ Titel **Fragged Kingdom** | Autoren **Wade Dyer**, **Jye Lambert** | Verlag **Design Ministries** | Umfang **166** Seiten | ca. Preis **40,00** | ISBN **978-0-9946098-6-1**
■ Titel **Fragged Aeternum** | Autor **Wade Dyer** | Verlag **Design Ministries** | Umfang **166** Seiten | ca. Preis **40,00** | ISBN **978-0-9946098-5-4**

Alexandra Fenn (Order: 27034577)

Niemand weiß, wie alt die Weltstadt ist, oder ob es tatsächlich jenseits ihrer Grenzen noch etwas gibt. Sicherlich wurde sie von den Himmlischen erbaut, aber zu welchem Zweck? Allein der Horror des Zwielichts und die konstanten Schrecken der Finsternis der Nacht sind stete Gewissheit im Leben der Bewohner Aeternums.

Fragged Aeternum breitet eine barock-gotische Welt vor der Spielgruppe aus, in der die Charaktere als unsterbliche Helden die Menschheit vor den unterschiedlichsten Gefahren schützen müssen. Das Regelgerüst ist eine Variante der Spielmechanik aus Fragged Empire, aber da hören dann die Ähnlichkeiten der beiden Spiele auch schon auf. Man könnte sicherlich einen Weg finden, einen Übergang von Fragged Empire nach Fragged Aeternum zu generieren, aber sonderlich viel Sinn macht das nicht. Das Besondere an Fragged Empire ist ja gerade, dass es keine »normalen« Menschen mehr gibt, und Aeternum ist neben all den Monstern und Dämonen von Menschen geradezu überfüllt. Eine Gruppe aus Vertretern diverser Nachfolgespezies der Menschheit – also aus Charakteren des Fragged Empire-Universums – würde selbst trotz der Monster und Geister Aeternums in der endlosen Stadt auffallen wie eine rotgestrichene Kuh auf einer saftig-grünen Weide.

Fragged Aeternum legt mehr Wert auf dramatisches Erzählspiel als auf wilde Würfelei, weshalb die Spielmechanik vereinfacht wurde. Nichtsdestotrotz benötigt man das Fragged Empire-Grundregelwerk, um den Vollumfang des Regelgerüsts zur Verfügung zu haben. Dann aber ist man in der Lage, ein Spiel zu spielen, das viel von der alten World of Darkness bietet Die Spieler beschützen als eine Art Jäger in einem barocken Umfeld die Menschheit vor den Kreaturen der finsteren Welt.

FRAGGED SEAS

Auch **Fragged Seas** hat, vom grundlegenden Regelgerüst abgesehen, nichts mit Fragged Empire gemein und lässt sich entsprechend schlecht einbinden. In diesem Spiel bereisen die Charaktere auf Segelschiffen die Faerie Sea als Piraten, Freibeuter oder Abenteurer. Die Landmassen sind verflucht und werden von uralten, dunklen Göttern beherrscht. Die Menschen fliehen aufs Meer und siedeln auf kleinen Inseln, die unter dem Schutz eines gefallenen Sterns stehen. Es gibt Schätze einer untergegangenen Zeit zu entdecken und zu erobern, und Monster so gewaltig und gefährlich, dass eine ganze Schiffscrew es mit ihnen aufnehmen muss, stellen sich den Charakteren entgegen.

Fragged Seas ist ein Piratenspiel, das in vielen Dingen an 7te See erinnert, aber auch an klassische Fantasysettings. Der große Unterschied sind die Baukastenmöglichkeiten, die das Fragged-Universum bietet. Durch geschicktes Kombinieren der Optionen ist es möglich, Charaktere, Ausrüstung und Schiffe so zu optimieren, dass sie genau den Spielervorstellungen entsprechen.

Hinzu kommt ein sehr eigener Hintergrund, der elegant erdacht und geschrieben ist. Wieder einmal zeigt sich, dass Wade Dyer ein exzellenter Autor ist, der sicherlich auch durchaus lesenswerte Romane schreiben und veröffentlichen könnte.

FRAGGED EMPIRE HACKED

Alle drei sogenannten Supplementbände beinhalten diverse Regeländerungen, -aktualisierungen und -optionen. **Fragged Empire Hacked** fasst diese nun zusammen und zeigt, wie man sie optimal auf Fragged Empire anwenden kann, um so eine Art 2.0-System mit einfacher und schneller spielbaren Regeln zu erzeugen.

Auf nur 22 Seiten fügt Fragged Empire Hacked dem Grundspiel zwei neue Spezies hinzu, bietet Regeln zum Generieren von Außenposten, Raumstationen und Kolonien, Regeln für Massenschlachten, und neue Möglichkeiten für das ansonsten so langweilige Dümpeln durchs All. Abgerundet wird die Minisammlung durch einige Seiten mit optionalen Regeln.

UNTERM STRICH

Für sich allein genommen sind alle drei Spiele interessant und sicherlich auch gut für längere Kampagnen geeignet. Die sogenannten Supplementbände sind jedoch tatsächlich nicht auf eine Kombination mit Fragged Empire ausgelegt, sofern man nicht massiv Arbeit reinsteckt.

Am einfachsten lässt sich das noch bei Fragged Kingdom bewerkstelligen, weil dieses Spiel ja tatsächlich im Universum von Fragged Empire angesiedelt ist. Man muss lediglich den Zeitrahmen geringfügig verändern und Fragged Kingdom so ansiedeln, dass das dunkle Zeitalter des Planeten Akharon mit dem dunklen Zeitalter nach dem großen Krieg übereinstimmt. In der Fragged Empire-Gegenwart wäre der Planet dann einfach nur noch nicht wieder auf technologischem Stand.

Ebenfalls für Fragged Empire gut geeignet ist Fragged Empire Hacked, weil Bonus- und Optionalregeln immer gut sind. Die Mechanik des vorhandenen Systems wird ein wenig Streamlining unterworfen, so dass das Spiel flüssiger und schneller wird. Einfacher wird es allerdings nicht.

Obgleich die neuen Spiele jedes für sich genommen äußerst interessant und durchaus reizvoll sind, hat sich Dyer bei seinem Gesamtkonzept gehörig verzettelt. Es wäre sinnvoller gewesen, das Fragged Empire-Universum zu erweitern, statt neue Spiele hinzuzufügen, die jeweils das FE Grundregelwerk benötigen, um spielbar zu sein. Die Absicht dahinter ist leicht zu durchschauen der Verkauf von mehr Büchern.

Es ist wirklich schade bei all dem Potenzial, aber dies könnte der Sargnagel für Fragged Empire sein. Nichtsdestotrotz empfehlen wir allen, die ein Fantasy-, Horror- oder Piratenspiel auf Fragged Empire-Regelbasis spielen möchten, einen Blick in die Bücher zu werfen. Es lohnt sich. **wm** ■

■ Titel **Fragged Seas** | Autor **Wade Dyer** | Verlag **Design Ministries** | Umfang **166** Seiten | ca. Preis **40,00** | ISBN **978-0-9946098-4-7**
■ Titel **Fragged Empire Hacked** | Autor **Wade Dyer** | Verlag **Design Ministries** | Umfang **22** Seiten | ca. Preis **4,50** (Living PDF)

Alexandra Fenn (Order # 27034577)

CTHULHU

DAS GEISTERSCHIFF VON CAERDON

Das Geisterschiff von Caerdon ist ein Abenteuerband mit zwei Abenteuern für Cthulhu, die zuvor im deutschen Magazin Cthulhoide Welten erschienen sind und für die Neupublikation überarbeitet und auf die aktuelle siebte Edition angepasst wurden.

Im namensgebenden Abenteuer dürfen die Spielercharaktere der Spur eines Geisterschiffes folgen, das vor der englischen Küste gesichtet wird. Der dem Abenteuer die Kulisse liefernde Küstenort bietet mehrere Geheimnisse, so dass die Investigatoren mehreren Spuren folgen müssen, um am Ende das Geheimnis lüften zu können.

Das Abenteuer *Böses Erwachen* führt die Investigatoren in ein altes Herrenhaus und konfrontiert sie dort mit unerwarteten Schrecken und einer gefährlichen Bedrohung, die es aufzuhalten gilt.

Das Geisterschiff von Caerdon enthält damit prinzipiell zwei spannende und gut ausgearbeitete Abenteuer. Der Nachteil der Abenteuer besteht darin, dass für die Geschichten mehrere Zufälle notwendig sind. In einem Fall sind es mehrere unabhängige Plotlinien, im anderen Fall die klassische Ausgangslage, dass ausgerechnet die Investigatoren zur falschen Zeit am falschen Ort sind, so dass ein Abenteuer als One-Shot plausibler wäre. Auch wird im ersten Abenteuer gerne vorweggenommen und beschrieben, wie die Spielercharaktere handeln sollten, anstatt sie ihre eigenen Ideen freu ausprobieren zu lassen.

Trotzdem konfrontieren beide Abenteuer Cthulhu-Spieler mit interessanten Aufgaben und fordern sie für ein paar Spielabende heraus. Insbesondere *Das Geisterschiff von Caerdon* bietet hierfür eine wendungsreiche Geschichte und die Abenteuer sind gut ausgearbeitet, um auch dem Spielleiter einen schnellen Einstieg zu erlauben.

DIE PRIESTER DER KRÄHEN

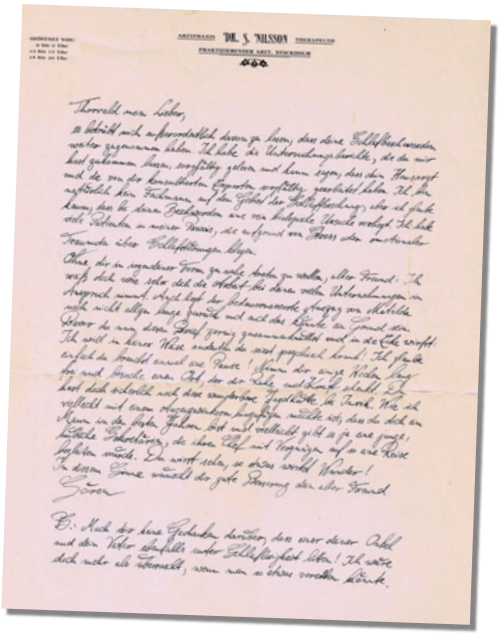
Wenn man es positiv ausdrücken wollen würde, dann steht im Mittelpunkt des Abenteuerbands **Die Priester der Krähen** jeweils ein Strandurlaub der Spielercharaktere. Wie für Cthulhu üblich werden die Spielercharaktere hier aber nur wenig Erholung finden, da sie in beiden Fällen alten und gefährlichen Geheimnissen auf die Spur kommen.

Während *Die Priester der Krähen* die Spieler in eine undurchsichtige Verschwörung stürzt, die ihren eigenen kleinen Mythos-Hintergrund und von den Spieler überlegtes und entschiedenes Handeln erwartet, konfrontiert *Die Bucht der Toten* sie mit einer sehr direkten Bedrohung, die nicht nur die Erholung in ihrem Urlaub in Gefahr bringt.

Die Priester der Krähen ist eine Neuauflage zweier für die 7. Edition überarbeiteter Abenteuer aus Cthulhuoide Welten. Beide sind gut geschrieben und ausführlich ausgearbeitet, um dem Spielleiter die Spielführung einfach zu machen. Besonders das namensgebende Abenteuer bietet eine sehr komplexe und spannende Geschichte, die die Spieler durchaus auf die Probe stellt. Der Schwierigkeitsgrad ist aber in beiden Fällen sowohl auf Seiten der Spieler als auch der Charaktere nicht übermäßig hoch und beide Abenteuer verzichten auf komplexe Mythos-Geheimnisse, sodass sich dieser Band vor allen Dingen für Einsteiger sehr gut eignet.

FEIND MEINES FEINDES

Es gibt wieder Arbeit für die Investigatoren: Zunächst werden sie in den 1920ern vom Freiherr zu Köpenick eingeladen, der Teilnehmer für eine archäologische Ausgrabung auf Kreta sucht. Schnell überschattet ein Mord die Ereignisse, und es gilt, den Mörder zu finden und weitere Tote zu verhindern. Doch auch die später stattfindende Ausgrabung selbst bietet einige Herausforderungen – angefangen bei Auseinandersetzungen zwischen den Teilnehmern und Schwierigkeit mit den Rahmenbedingungen bis hin zu den Geheimnissen, die durch die Ausgrabung ans Licht gezerrt werden. Schließlich geht es weiter nach Schweden, wo eines



- Titel **Das Geisterschiff von Caerdon** | Autoren **Caillean Kompe**, **Joachim A. Hagen** | System **Cthulhu** | Verlag **Pegasus** | Umfang **64** Seiten | Preis **9,95** ISBN **978-3-95789-017-7**
- Titel **Die Priester der Krähen** | Autoren **Heiko Gill**, **Stefan Moriße**, **Jan Christoph Steines** | System **Cthulhu** | Verlag **Pegasus** | Umfang **64** Seiten | Preis **9,95** ISBN **978-3-95789-016-0**
- Titel **Feind meines Feindes** | Autoren **Kristoph Koch**, **Marcus Rosenfeld**, **Dominik Schild** | System **Cthulhu** | Verlag **Pegasus** | Umfang **96** Seiten | Preis **9,95** | ISBN **978-3-95789-131-0**

Alexandra Fenn (Order - 27034577)

der Artefakte wiederbeschafft werden muss.

Während die meisten Abenteuerbände für Cthulhu mehrere Einzelabenteuer enthalten, bietet **Feind meines Feindes** eine komplette kleine Kampagne, die sich über drei Abenteuer verteilt. Diese sind inhaltlich durchaus unterschiedlich. Das erste Abenteuer zwingt die Spieler eher zum schnellen Reagieren, doch spätestens im zweiten Teil müssen sie viel Eigeninitiative entwickeln. Auch wenn die Kampagne eine Mischung aus Action und Ermittlung bietet, sind die Abenteuer tendenziell eher handlungsorientiert. Gelungen ist der Ansatz, die Spieler über unterschiedliche Hintergründe in die Geschichte zu integrieren, was auch ihre Motivation beeinflussen dürfte.

Feind meines Feindes ist eine stimmige, dreiteilige Kampagne, die einige Spielabende Unterhaltung bietet, ohne sich gleich über Jahre hinweg zu ziehen. Einzig die Tatsache, dass der Band im Vergleich zu anderen Veröffentlichungen für Cthulhu einige Tippfehler hat, trübt den Eindruck ein wenig.

TERROR AMERICANA

Unter dem Titel **Terror Americana** ist ein Abenteuerband für Cthulhu mit zwei Abenteuern im Amerika der 1920er erschienen. *Gottes Werk und Mi-Gos Beitrag* konfrontiert einen der Ermittler mit dem Angriff auf seine Mutter, der nur der Auftakt einer ganzen Reihe schrecklicher Entwicklungen ist. In dem One-Shot *Blackwater Creek* gibt es gleich zwei mögliche Einstiege, die die Spielercharaktere entweder als Gangster oder als klassische Ermittler in die namensgebende Stadt führen. Hier werden sie nicht nur mit der misstrauischen und düsteren Atmosphäre einer entlegenen Kleinstadt, sondern auch mit einer tödlichen Bedrohung konfrontiert.

Ohne mehr über die Handlung zu verraten bietet Terror Americana zwei sehr gut ausgearbeitete Abenteuer, die jeweils einen erschreckenden Hintergrund haben. Insbesondere *Gottes Werk und Mi-Gos Beitrag* hat einige Szenen und Themen, die vielleicht für einige Spieler etwas zu tief gehen. Das zweite Abenteuer zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass die Investigatoren hier mit einer Bedrohung konfrontiert werden, an der sie durchaus scheitern können.

Auch wenn aus meiner Sicht das Thema dieses Abenteuerbands weniger Amerika als vielmehr etwas anderes ist (das hier aber nicht genannt werden soll), bekommen Spielrunden zwei knallharte Herausforderungen, die sich sowohl für Kampagnenspiel als auch insbesondere im zweiten Abenteuer mit den ausgearbeiteten Gangstercharakteren als harter One-Shot eignen.

TERROR GERMANICUS

Auch **Terror Germanicus** bündelt wie Terror Americana mehrere Abenteuer, die in diesem Fall in Deutschland spielen. Die Spieler bekommen eine Auswahl von gleich drei sehr unterschiedlichen Abenteuern geboten. So spielt *Khumbu* streng genommen gar nicht in Deutschland, sondern verwendet nur deutsche Charakteren, um in der heutigen Zeit eine Expedition in den Himalaya unternehmen. *Seegras* greift das Bodensee-Szenario aus Frisches Blut auf und lässt die Spieler eine mysteriöse Bedrohung aufdecken. Das dritte Abenteuer, *12 Apostel*, spielt in einem Setting, indem der Cthulhu-Mythos mit voller Wucht über die Welt eingebrochen ist und in dem die Spieler eine sehr ungewöhnliche Chance bekommen, die Welt vielleicht doch noch zu retten.

Die drei Abenteuer sind vielseitig, allerdings auch etwas ungewöhnlich. Während ersteres mit sehr vielen ausgearbeiteten Charakteren und einer gut gemachten Grundstimmung daherkommt, konnte mich die Struktur und der Handlungsablauf nicht so sehr packen, da mein Eindruck war, dass die Investigatoren oftmals mehr Zuschauer als Protagonisten sind. *Seegras* ist eine klassische Cthulhu Geschichte, bei der sich nur die Frage stellt, warum ausgerechnet der Bodensee ein solches Zentrum für die Mythos-Aktivitäten ist.

An *12 Apostel* werden sich die Geister scheiden. Dieses Abenteuer ist so ungewöhnlich und von der Grundidee so düster, dass es vermutlich einige Spieler begeistern wird, andere Spielrunden, die das klassische Setting bevorzugen, aber abschrecken kann. Für mich war es aber das definitive Highlight dieses Abenteuerbandes, der mich trotz guter Ideen aufgrund der Ausarbeitung sonst nicht so ganz überzeugen konnte.

bl ■

MEHR VON H.P. LOVECRAFTS CTHULHU-MYTHOS

Weitere Rezensionen zu Cthulhu-Rollenspielen sowie der Erweiterung **Pulp Cthulhu** findet ihr in **Mephisto 69**.

■ Titel **Terror Americana** | Autoren **Oliver Adam**, **Scott Dorward** | System **Cthulhu** | Verlag **Pegasus** | Umfang **88** Seiten | Preis **9,95** | ISBN **978-3-95789-190-2**
■ Titel **Terror Germanicus** | Autoren **Janaa Redflower**, **Alexander Simm**, **Kaid Ramdani**, **Ralf Sandfuchs** | System **Cthulhu** | Verlag **Pegasus** | Umfang **80** Seiten | Preis **9,95** | ISBN **978-3-95789-189-1**

» ROLLENSPIELE » BRETTSPIELE » BÜCHER » COMICS » UVM.

Alexandra Fenn (Order: 27034577)

SPIELE-COMICS

RITTER: DIE BOTSCHAFT

Die Botschaft ist der zweite Spielecomic aus der Abenteuerreihe Ritter – Spielbücher im Comicformat, die Bild für Bild das Abenteuer des Charakters vorantreiben, und deren genauer Ablauf wie bei ihren Textgeschwistern von den Entscheidungen des Lesers abhängt. Mancher mag das Prinzip aus den Asterix-Abenteuerheften des Ehapa Verlags kennen, die Ende der 1980er Jahre erschienen sind.

Die Hauptfigur, die auf der Ritterschule ihre Ausbildung bestreitet, wird beauftragt, eine wichtige Botschaft des Königs an den Grafen des Nachbarreichs zu überbringen, natürlich nicht ohne sich allerlei Gefahren, Fallen und Rätseln stellen zu müssen.

Den Charakterbogen und die zum Spielen benötigte Zufallsscheibe hinten im Buch muss man nicht herauszuschneiden, sondern kann sie von der Verlagsseite herunterladen. Die Scheibe wird zwischen Daumen und Zeigefinger der einen Hand gedreht und bei geschlossenen Augen mit dem Zeigefinger der anderen Hand gestoppt. Das funktioniert eher schlecht als recht. Wir empfehlen, beim Ausschneiden die Felder des Rades mit einer geraden Außenkante zu versehen, seinen Bleistift möglichst exakt durch die Mitte zu stecken und den so entstandenen Kreisel zu verwenden. Oder man benutzt gleich einen W8: 1 = kritischer Treffer, gerade = vorbei, ungerade = Treffer, 8 = betäubender Treffer.

Die Botschaft richtet sich eindeutig an Schüler ab dem dritten Schuljahr und ist ein guter Einstieg in die Welt der Spielbücher und des Rollenspiels. Die Aufmachung ist hochwertig – A5-Format, geprägtes Hardcover, Vollfarbdruck, Leseband – was auch den eher Pegasus-unüblichen Preis von knapp fünfzehn Euro rechtfertigt. Zudem ist der Wiederspielwert durch die vielen Optionen sehr hoch. Ein tolles Geschenk für Schulkinder oder junggebliebene Spielveteranen. **wm** ■

GEFANGEN!

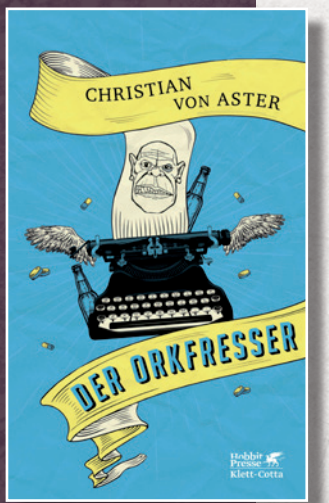
In **Gefangen!** spielt der Leser einen Polizisten, dessen Tochter entführt wurde. Der Erpresserbrief führt ihn zu einem abgelegenen Anwesen, in dem die Suche beginnt. Um richtig in das Abenteuer einsteigen zu können, benötigt man lediglich noch einen Stift, damit der einsteiger-freundlich gestaltete Charakterbogen ausgefüllt werden kann. Wie man das macht, wird in der direkt daneben abgedruckten Spielanleitung erklärt. Da das Verstreichen von Zeit für den Ausgang des Abenteuers eine wichtige Rolle spielt, ist die abgebildete Sanduhr als einziges Element auf dem Charakterbogen farblich hervorgehoben. Wer nicht in das Buch schreiben möchte, kann sich den Charakterbogen auf der Internetseite von Pegasus Spiele herunterladen.

Auch wenn dem – eventuell Genre-versierten – Leser selbst nach den ersten paar Seiten der Verlauf der Geschichte klar vor Augen stehen dürfte, tappt der Charakter weiter im Dunkeln. Hier zeigt sich deutlich, dass das Buch primär für eine jüngere Zielgruppe konzipiert wurde. Die eingestreuten Anspielungen an bekannte Horrorfilme und der sich langsam aber kontinuierlich aufbauende Zeitdruck motivieren jedoch, dass man die Geschichte – wenn denn überhaupt möglich – zu einem guten Ende bringen will. Am Ende des Spiels angekommen, hat man die Möglichkeit, seinen Werdegang mit Hilfe einer Erfolgstabelle abzugleichen, und findet damit auch gleich den Anreiz, seine Tochter auf einem anderen Weg erneut zu retten.

Wie auch Die Botschaft, ist Gefangen! als A5-Hardcover erschienen und dank seiner robusten Verarbeitung auch eine gute Reiselektüre! Die gute Aufmachung und der hohe Wiederspielwert bestätigen der Reihe auch mit diesem Band ein gutes Preis-/Leistungsverhältnis!

Kim Stern ■

■ Titel **Ritter: Die Botschaft** | Autoren **Shuky**, **Waltch**, **Novy** | Verlag **Pegasus** | Umfang **144** Seiten | Preis **14,95** | ISBN **978-3-95789-122-8**
■ Titel **Noir: Gefangen!** | Verlag **Pegasus** | Text **Manuro** | Illustrationen **MC** | Umfang **xxx** Seiten | Preis **14,95** | ISBN **978-3-95789-173-0**



DER ORKFRESSER

MEPHISTO TIPP!

Aaron Tristen geht es eigentlich ziemlich gut. Er ist Autor der erfolgreichen Creature-Clash-Reihe (aktuelles Buch Engel gegen Zombies), verdient ein kleines Vermögen und hat sogar so etwas wie Groupies. Zufrieden ist er allerdings nicht. Was er momentan schreibt, liegt eigentlich weit unter seinem Niveau. Als er sich dann auf einer Lesung zukokst und mit einer Gruppe Orks (verkleideten Studenten) anlegt, fällt alles auseinander. Vor dem Druck fliehend versteckt sich Tristen unter anderem Namen in einer anderen Stadt. Aber auch dort findet er keinen Frieden sondern gerät nur immer tiefer in Schwierigkeiten.

Klar, die Aussage, dass man die wirklich guten Geschichten nicht im Angebot der großen Verlage findet, steht auf etwas wackligen Beinen, wenn man sieht, wo **Der Orkfresser** erschienen ist. Das macht aber gar nichts. Was von Aster Tristen mit Rockern, Hobbyschriftstellern und halluzinierten literarischen Figuren erleben lässt und wie er ihn dabei entwickelt, ist einfach mitreißend und urkomisch. Und nicht zuletzt gibt es noch einige fantastische Kurzgeschichten zwischen den Kapiteln, die davon überzeugen, dass Tristen wirklich Besseres kann als Engel gegen Zombies.

Klarer Lesetipp! **mo** ■

■ Titel **Der Orkfresser** | Autor **Christian von Aster** | Verlag **Klett-Cotta** | Umfang **352** Seiten | Preis **14,95** | ISBN **978-3-608-98121-6**

Alexandra Fenn (Order: 27034577)

DIE DÄMONENKRIEGE

Die Dämonenkriege sind lange vorbei und Dank des durch Magier geschaffenen Schutzes finden nur niedere Dämonen in die Welt, die von hoch angesehenen Dämonenjägern geschützt wird. Doch diese Barriere bröckelt. Höhere Dämonen, Menschendämonen, wandeln wieder in der Welt der schwebenden Reiche. Von einem dieser Dämonen angegriffen, nimmt Dämonenjäger Ryk den Kampf auf. Zusammen mit einem wegen Mordes gesuchten Prinzen, einer Halbdämonin und einer Gestaltwandlerin macht er sich auf den Weg, die Hintergründe der Bedrohung zu erforschen. Nicht zuletzt will er so Rache an dem höheren Dämon zu nehmen, der ihm fast sein Leben genommen hätte.

Höfische Intrigen, drohender Krieg, Menschen- und Tierdämonen, dazu ansprechende Charaktere und ein Händchen für dramatische Kämpfe: **Die Dämonenkriege** ist ein Debütroman von seltener Qualität, der sich nicht verstecken muss und von Beginn an mitreißt. Geschickt wird das Setting in die Geschichte eingebaut, so dass man im Verlauf immer mehr über die Schwebenden Reiche erfährt – einzelne Inseln, die durch Feuerflüsse miteinander verbunden sind.

Ein toller Auftakt für eine große Geschichte, die im Januar mit dem zweiten Teil, Dunkelkönig, fortgesetzt wird. **tg** ■

■ Titel **Die Dämonenkriege** | Autor **Michael Hamannt** | Verlag **Heyne** | Umfang **752** Seiten | Preis **14,99** | ISBN **978-3-453-31838-0**

WEISSE MAGIE: DIREKT INS SCHWARZE

Vielleicht lag's an der schon aggressiv unauffälligen Kleidung des Mannes. Vielleicht lag's an der Art wie er den Laden betrat, ohne Augenkontakt aufzunehmen. Vielleicht lag's aber auch einfach daran, dass sich Alanis auf die beste Methode verlassen hatte, einen Cop zu erkennen: ihr Bauchgefühl. Um herauszufinden was der Fremde von ihr wollte, ernannte sie ihn kurzerhand zum einhundertsten Kunden und schenkte ihm ein Kartenlegen gratis.

Mit dem dritten Band von **Weiße Magie** schreiben Steve Hockensmith und Lisa Falco die Geschichte um ihre kartenlegende Heldin Alanis humorvoll und spannend fort. Wie bereits in den Vorgängerbänden wird jedes Kapitel durch eine ebenso witzige wie sinnfreie Deutung einer Tarotkarte eingeleitet. Dabei stehen diesmal die »Kelche« im Vordergrund. Entsprechend kann auch der Fremde, der Alanis' Laden betritt, ebenso wie der Leser dem spielerischen Geschwafel des Kartenlegens nicht entkommen, das sich humorvoll selbst auf die Schippe nimmt und dennoch irgendetwas anzudeuten scheint. Wer witzige Krimis mag, der wird die Möchtegern-Kartenlegerin Alanis lieben, wenn sich die Ereignisse bei ihr überstürzen und sie mal wieder in einen Mordfall verwickelt ist. **at** ■

■ Titel **Weiße Magie: Direkt ins Schwarze** | Autoren **Steve Hockensmith, Lisa Falk** | Verlag **dtv** | Umfang **379** Seiten | Preis **10,95** | ISBN **978-3-423-21714-9**

DIE STADT DER TRÄUMENDEN KINDER

Einst ein so treuer wie brutaler Diener der Kolonialmacht Saypurs, lebt Sigrud je Harkvaldsson seit dreizehn Jahren im Verborgenen. Der Grund? Ein selbst für einen Mann wie ihn unverzeihliches Verbrechen. Unerkannt wartet er auf eine Nachricht seiner alten Gefährtin Shara, ehemalige Premierministerin Saypurs, die ihn in die Zivilisation zurückkehren lässt.

Dann erfährt er, dass Shara ermordet wurde. Und bricht – von Wut, Trauer und Frustration überwältigt – aus seinem selbst gewählten Käfig aus, um einen Schuldigen zu finden, den er leiden lassen kann. Doch das Schicksal hält einen schwierigeren Weg für den rasenden Krieger bereit.

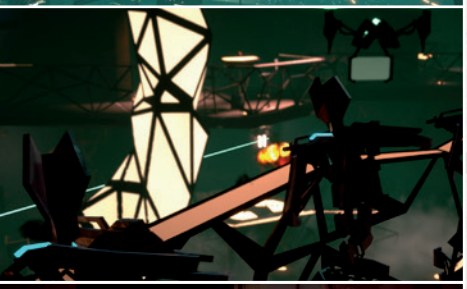
Traurig, aber wahr: **Die Stadt der träumenden Kinder** ist ohne Zweifel das letzte Kapitel von Bennetts Trilogie rund um **Die göttlichen Städte**. Ein bitterer Verlust, der beim Leser zumindest die Hoffnung auf ein bombastisches Finale nährt. Und erstmal ist Sigruds Rachefeldzug auch genau das, Bennett geizt nicht mit grandioser Action, gigantischen Figuren und unfassbaren Ideen. Zu Beginn wieder etwas langatmig geschrieben, zum Ende hin aber wieder ein phantastischer Genuss. Doch erst der emotionale Sog, der auf das eigentliche Finale folgt, macht Trilogie-Finale wirklich groß. **ml** ■

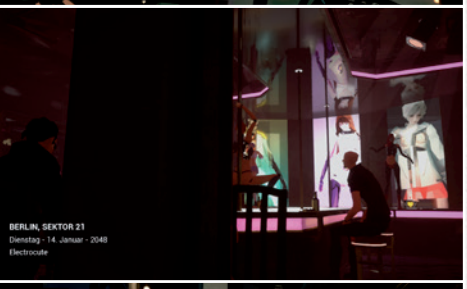
■ Titel **Die Stadt der träumenden Kinder** | Autor **Robert Jackson Bennett** | Verlag **Bastei Lübbe** | Umfang **654** Seiten | Preis **11,00** | ISBN **978-3-404-20890-6**

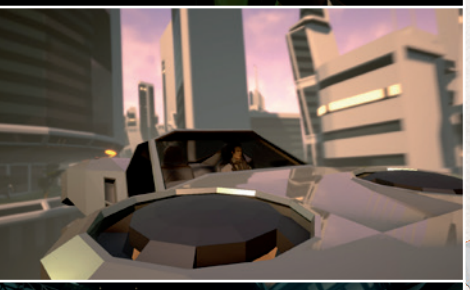
MEHR AUF » WWW.VERLAG-MARTIN-ELLERMEIER.DE/MEPHISTO

Alexandra Fenn (Order: 27034577)

STATE OF MIND







Berlin 2048: Der Journalist Richard Nolan hatte einen schweren Autounfall, den er dank moderner Medizin gut überstanden hat. Neben seinen Erinnerungslücken muss er jedoch feststellen, dass seine Frau und sein Sohn nicht mehr in der gemeinsamen Wohnung zu finden sind und stattdessen ein androider Roboter dort auf ihn wartet. Neben der brennenden Frage, wo seine Familie ist, stellt auch der Roboter für Richard ein Problem dar, da Richard mehr als kritisch gegenüber technischen Errungenschaften ist.

Parallel plagen Adam Newman in City 5 Sorgen um seinen Sohn, der auch mit ihm einen Unfall mit einem automatisierten Fahrzeug hatte und immer noch in Behandlung ist. Zwar ist er nicht glücklich, seinen Sohn und seine ständig arbeitende Frau kaum zu sehen, doch scheint in City 5 die Welt noch in Ordnung zu sein.

Beide Schauplätze in **State of Mind** sind futuristisch, könnten sonst aber unterschiedlicher kaum sein. Das moderne Berlin ist ein dystopischer Moloch, der ständig in Dunkelheit und Regen getaucht ist und in dem sich diverse Konflikte entladen. Es gibt Krieg, Umweltzerstörung und Terror, der zumindest durch die Nachrichten omnipräsent ist. Roboter unterstützen nicht nur die Menschen, sondern übernehmen auch Polizeiarbeit. Drohnen sind überall, und Überwachung ist alles andere als eine subtile Bedrohung.

Auch die Architektur und die Technik von City 5 sind futuristisch, doch die in angenehmes Sonnenlicht getauchten Plätze werden von Menschen frequentiert, die deutlich entspannter scheinen – ganz so als wäre City 5 die optimistische Kehrseite des düsteren Berlins.

In dieser Ausgangslage übernimmt der Spieler abwechselnd die Rollen von Richard und Adam – und darf im weiteren Verlauf einzelne Szenen mit weiteren Charakteren spielen. Es entfaltet sich eine spannende Geschichte, nachdem sich Richard auf der Suche nach seiner Familie in eine größere Verschwörung verstrickt und immer tiefer in Schwierigkeiten gerät. Auch Adams Leben in City 5 ist nicht so unbeschwert, wie es zunächst scheint. Beide Handlungsstränge verlaufen zunächst unabhängig, doch bald erfahren die Protagonisten voneinander, was der erste Wendepunkt in der nicht immer linearen Geschichte ist.

State of Mind thematisiert Technisierung, Überwachung und Roboter. Das Berlin des Spiels ist zwar technisch weit fortgeschritten, trotzdem aber kein Ort, der dadurch lebenswert erscheint (und auch die deutlich utopischere City 5 wirft bald Fragen auf). Hierbei interpretiert das Spiel das jeweilige Setting stark aus der Sicht der Protagonisten, so dass der zynische und manchmal aggressiver Richard Nolan selbst die Stimmung der Stadt widerspiegelt.

State of Mind als ein Adventure im klassischen Sinn zu sehen, wäre falsch. Der Spieler steuert die Figuren, muss kleinere Rätsel lösen und vor allen Dingen Dialoge führen, doch selbst mit einigen eingestreuten Minispielchen – bei denen man zum Beispiel Drohnen steuern muss – ist State of Mind mehr interaktive Geschichte als Spiel. Auch wenn einige der frühen Entwicklungen vorhersehbar sind, bietet die Geschichte immer wieder überraschende und spannende Wendung und führt von einem scheinbaren Alltagsproblem schrittweise zu einer großen Bedrohung. Trotzdem muss der Spieler oftmals Entscheidung treffen, die den Spielfiguren Charakter geben. Auch wenn man nicht den Eindruck hat, dass diese Entscheidungen die Rahmenhandlung stark beeinflussen, sorgt dies für eine dichte Atmosphäre, die den Spieler emotional an die Spielfigur bindet – die Sicht der Figuren prägt bewusst die Sicht des Spielers, der erst langsam auch die Schattenseiten der Protagonisten kennenlernt.

State of Mind ist für Fans klassischer Adventure keine Herausforderung. Anderen kann die gut 11 Stunden dauernde, futuristische und interaktive Geschichte aber empfohlen werden. Auch wenn einige der Wendungen für das Genre typisch sind, erzählt das Spiel eine sehr spannende Geschichte, die besonders durch den Perspektivenwechsel der Charaktere überzeugt. Mir hat der Titel sehr gut gefallen: von der Atmosphäre durch die Low-Poly-Grafik, den stimmungsvollen Soundtrack bis hin zu den sehr guten Sprechern ist State of Mind rundum gelungen. **bl** ■

■ Titel **State of Mind** | Entwickler **Daedalic Entertainment** | System **Steam** | ca. Preis **30,00**

Alexandra Fenn (Order - 27034577)

THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT

Der junge Chris ist ein auf den ersten Blick gewöhnlicher Junge, der an einem verschneiten Wochenendmorgen zu einem kleinen Abenteuer aufbricht. Mit kindlicher Fantasie will er die Abenteuer von Captain Spirit erleben. Dabei hat Captain Spirit mehrere Aufgaben zu lösen, wie zum Beispiel das Superheldenkostüm zusammenzusuchen, einen geheimen Schatz zu heben oder den fiesen Bösewicht Snowmancer zu besiegen.

Auf der anderen Seite ist da aber auch noch Chris' Vater, der mit dem Tod von Chris' Mutter zu kämpfen hat und einen Ausweg im Alkohol sucht. Das Spiel bewegt sich damit auf der Grenzlinie zwischen Chris und seinen fantasievollen Welten und der traurigen und bedrohlichen Realität seines Lebens.

The Awesome Adventures of Captain Spirit ist ein neues Spiel aus dem Live-is-Strange-Setting, das in diesem Fall kostenlos erhältlich ist. Tatsächlich ist The Awesome Adventures of Captain Spirit in erster Linie das Prequel zum gerade erschienenen Live is Strange 2, das in irgendeiner Form an die Handlung anknüpfen soll.

Auch wenn das Spiel die Lösung mehrerer kleinerer Aufgaben vorsieht, ist der Spieler relativ frei in seinen Handlungen, und es gibt keinen klaren Plot, der die Handlung vorantreibt. Trotzdem ist sowohl die Inszenierung von Chris' Fantasie, in die der Spieler zeitweise abtauchen kann, als auch die reale Interaktion mit seinem Vater intensiv inszeniert. Das Spiel zeigt, wie sehr sich die Entwickler mit ihren Charakteren und deren Interaktionen beschäftigt haben, denn die Beziehung zu Chris' Vater hat genug Nuancen, um den Spieler in die Rolle von Chris zu ziehen.

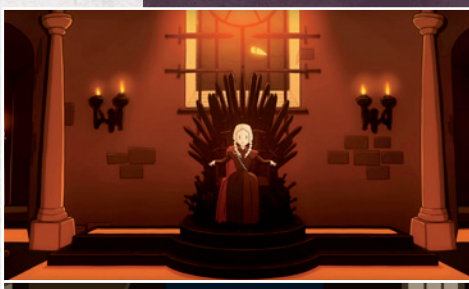
Mit nur knapp 2 Stunden Spielzeit ist The Awesome Adventures of Captain Spirit ein guter Einstieg in die Welt von Live is strange und führt den Spieler über die spannende Mischung aus der Leichtigkeit, als Junge einen verschneiten Morgen mit Spielen zu verbringen, und dem schwierigen Verhältnis zu seinem Vater, der einerseits als unberechenbare Bedrohung und andererseits als einzige Bezugsperson bleibt.

In dieser Hinsicht hat mir The Awesome Adventures of Captain Spirit Appetit auf Live is strange 2 gemacht, dass wir in der kommenden Mephisto vorstellen.

bl ■

■ Titel **The Awesome Adventures of Captain Spirit** | Entwickler **Dontnod** | System **Steam** | Preis **kostenlos**

REIGNS: GAME OF THRONES



Was passiert, wenn zwei sehr charakteristische Welten aufeinandertreffen – auf der einen Seite die knallharte und düstere Fantasywelt von Game of Thrones und auf der anderen Seite der einfache Spielmechanismus von Reigns, bei dem die Entscheidungen für ein Königreich mit links- und rechtswischen getroffen werden?

Mit **Reigns: Game of Throne** ist zwischenzeitlich der dritte Teil der Reigns-Reihe erschienen, bei dem der Spieler ein fiktives Königreich führen muss – und das mit dem just genannten Ja/Nein-Wischen über die Spielkarten. So entscheidet mal ein simpler Wisch nach links oder rechts, ob ein Verräter Gnade oder den Tod erwarten kann.

Diese Entscheidungen wirken sich sofort auf vier Einflusssphären – Militär, Kirche, Volk und Geld – aus. Wenn einer dieser beiden Werte entweder auf Null fällt oder das Maximum erreicht, ist das Spiel vorbei. Während die vorherigen Spiele ein generisches Setting hatten, können Spieler nun die Sieben Königreiche von Westeros auf genau diese Art und Weise regieren.

Die Besonderheit hierbei ist, dass das Spiel zudem mehrere Charaktere bietet, die freigespielt und auf den Eisernen Thron gesetzt werden können – doch eigentlich übernimmt der Spieler die Rolle von Melissandre, die in ihren Visionen den Auserwählten sucht.

Die verschiedenen Charaktere spielen sich unterschiedlich und bringen neue Szenen und Nebencharaktere ins Spiel. Insgesamt neun potentielle Könige (und deutlich mehr Wege zu sterben) hat das Spiel zu bieten. Als neue Mechanismen kommen zudem Turniere und Schlachten hinzu – die aber auch durch einfache Entscheidungen zu schlagen sind.

Die Welt von Westeros und die Mechanik von Reigns passen dabei zusammen wie Pech und Schwefel. Schnell hat man das Gefühl, dass die Charaktere der Serie genau wie in dem Spiel ihre Entscheidung fällen. Andererseits ist es mir häufig so gegangen, dass ich meine Entscheidungen daran ausgerichtet habe, was die Spielfigur tun würde.

Reigns: Game of Thrones ist damit ein kurzweiliges und stimmiges Spiel, das nicht nur Fans der Serie anspricht, sondern auch dem Gelegenheitsstrategen die Möglichkeit gibt, schnell mal am Computer oder am Smartphone auszuprobieren, wie lang er sich auf dem Eisernen Thron halten kann. Dass dabei im Hintergrund der Originalsoundtrack läuft, macht das Spiel nur umso stimmiger.

bl ■

■ Titel **Reigns: Game of Thrones Edition** | Entwickler **Nerial/Devolver** | System **Steam/GOG/Android** | ca. Preis **4,00**

Alexandra Fenn (Order: 27034577)

PROJECT WARLOCK

Mit der Frage, wer der Protagonist von **Project Warlock** ist, gegen wen er kämpft und woher die ganzen Monster eigentlich kommen, verschwendet das Spiel keine Zeit. Dafür stößt es den Spieler direkt in die erste Höhle, wo er sich mit Messer, Axt und Zauberstab gegen Spinnen, Fledermäuse und andere Monster zur Wehr setzen kann. Nebenbei muss er Schätze für Erfahrungspunkte, Heil- und Mana-Tränke einsammeln. Nach dem schnellen Einführungslevel geht es kurz in die Werkstatt, wo neue Zauber gekauft, Werte gesteigert und Waffen verbessert werden, bevor sich der Spieler auf die nächste Welt und deren Horden von Monstern stürzt.

Project Warlock erscheint als klassischer Ego-Shooter aus der Frühzeit des Genres. Die Grafik ist pixelig, die Gegner sind zweidimensional (optisch wie inhaltlich) – dafür aber in rauen Mengen vorhanden. Neu (im Vergleich zu den frühen Vorbildern) ist vor allem die Möglichkeit, den Charakter nicht nur mit gefundenen Waffen, sondern auch durch Steigerung der Spielwerte zu verbessern.

Auch wenn Project Warlock das Flair der frühen Shooter einfängt und mit zusätzlichen Spielmechanismen bereichert – und das als Werk eines Spielentwicklers, der beim Erscheinen von Doom und Co. noch nicht einmal geboren war –, konnte mich persönlich das Retrofeeling nicht lange packen. Die hektischen Kämpfe gegen eine große Zahl an Gegnern wurden mir schnell zu anstrengend – und wenn man nicht auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad spielt, hat man nur wenige Leben, bevor man komplett von vorne beginnen muss). Auch wenn eine gute Grafik nicht alles ist, ist mir Project Warlock etwas zu trist. Retro-Computerspieler, die knallhart noch einmal das Flair von Doom ähnlichen Spielen genießen wollen, dürften eher auf ihre Kosten kommen. **bl** ■

■ Titel **Project Warlock** | Entwickler **Buckshot Software/Gaming Company** | System **GOG** | ca. Preis **11,00**

RETURN OF THE OBRA DINN

Computerspiele lassen den Spieler in viele interessante Rollen schlüpfen und dabei die unterschiedlichsten Berufe erleben: Elitesoldat, Space Marine, FBI-Ermittler usw. Spiele, in denen man die Rolle eines Versicherungsagenten übernimmt, sind hingegen eher selten. **The Return of the Obra Dinn** schließt diese Lücke – allerdings auf ungewöhnliche Art und Weise.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Agenten der East India Company und soll 1807 den Schoner Obra Dinn untersuchen, der – nachdem er jahrelang vermisst wurde – seinen Hafen erreicht hat, von dessen Besatzung und Passagieren aber jede Spur fehlt. Der Spieler muss das Schicksal der über 60 Personen an Bord des Schiffes ergründen bzw. herausfinden, wie sie verstorben sind. Hierbei – und in dieser Hinsicht habe ich Versicherungsagenten bisher offensichtlich unterschätzt – hilft ein magisches Artefakt, mit dem der Spieler den Moment des Todes nacherleben kann, wenn er eine Leiche findet. Diese Vision besteht in der Regel aus einer kurzen, hörspielartigen Sequenz sowie dem komplett in der Zeit eingefrorenen Moment des Todes. Wer nun allerdings glaubt, dass mit einem solchen Artefakt die Aufgabe trivial ist, liegt falsch. Der Spieler hat zwar die komplette Besatzungsliste, Deckpläne und weitere Informationen zur Verfügung, doch die Toten zu identifizieren gelingt nur, wenn der Spieler Hinweise sammelt – zum Beispiel aus anderen Szenen oder zusätzlichen Schlussfolgerungen. Und für jeden der gut 60 Personen muss die Identität, die Ursache des Todes und – falls daran Dritte beteiligt sind – auch deren Identität festgestellt werden.

Schnell erwarten den Spieler Überraschungen, denn während die erste Szene noch klar auf die klassische Meuterei hindeutet, erfährt man kurz danach, dass die Obra Dinn auf ihrer Fahrt mit ganz anderen Problemen konfrontiert wurde.

Das neue Spiel von Lucas Pope – der auch Papers, Please entwickelt hat – überzeugt nicht nur durch seinen ausgesprochen originellen Spielansatz, sondern auch durch die ungewöhnliche Präsentation. Die Erkundung der Obra Dinn findet in einer monochromen Grafik statt, die an frühe Computer erinnert (und auf verschiedene klassische Farbschemata gestellt werden kann). Auch wenn die Momente des Todes nur durch eine kurze Hörspielsequenz und die eingefrorene Szene dargestellt werden, sind genau diese Szenen so atmosphärisch dicht aufgebaut, dass die Untersuchung eine spannende Story erzeugt.

The Return of the Obra Dinn ist sowohl bezüglich Spielmechanik als auch Präsentation ein sehr ungewöhnliches und aus meiner Sicht herausragendes Spiel – und eines, das mich sofort in den Bann gezogen hat (auch wenn die Aufgabe, 60 Schicksale zu ergründen, tatsächlich nach einer echten Herausforderung klingt). **bl** ■

■ Titel **Return of the Obra Dinn** | Entwickler **Lucas Pope/3909 LLC** | System **Steam/GOG** | ca. Preis **17,00**

ONLINE-CONTENT

Mephisto 69
Jan/Feb 2019 | ISSN 0948-1095

•**Verlag Martin Ellermeier**
An der Lehmkaute 30
64625 Bensheim
redaktion@mephisto.name
USt. Identnummer DE 200 795 556

Copyright © 2019
Verlag Martin Ellermeier

Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung und/oder Reproduktion auch auszugsweise bedarf des schriftlichen Einverständnisses des Verlages.

Alexandra Fenn (Order: 27034577)